

ИГРЫ



ДЛЯ ДЕТЕЙ

И Г Р Ы Д Л Я Д Е Т Е Й

РЕДАКТОР-СОСТАВИТЕЛЬ
Л. ЧУМАКОВА

Свердловское Областное
Государственное Издательство
1950

Игры, помещенные в этом сборнике, рассчитаны на детей младшего, среднего и старшего возраста. Они просты, занимательны и преследуют цель развить у детей ловкость, смелость, находчивость и другие качества.

Сборник может явиться пособием для пионервожатых и преподавателей физкультуры.

При составлении книги использовались материалы из журналов: «Затейник», «Дружные ребята», «Вожатый» за 1946—1949 гг. и сборников: «Игры и развлечения» Л. Былеевой, Н. Студеницкого, И. Чканникова; «Литературные игры» Мануйлова; «Игры юных пионеров» Л. Былевой; «Игры и развлечения» Болберга.

Организатору игр следует помнить, что:

- 1) Нельзя давать в один раз несколько новых игр, так как новая игра требует большого внимания и потому утомительна.
- 2) Нельзя слишком быстро сменять одну игру другой, но нельзя и затягивать игру, чтобы она не наскучила. Например, за 40 минут с группой в 50—60 человек можно провести 5—6 игр.
- 3) Игры с большой физической нагрузкой («бег», «прыжки») надо чередовать с играми более спокойными.
- 4) Об'яснять игру нужно кратко и точно. Игры сложные показывать в несколько приемов, раз'ясняя каждый этап игры на примере.

Л Е Т Н И Е И Г Р Ы

1. ЛЕТНЯЯ СПОРТИВНАЯ ПЛОЩАДКА

Весной, когда подсохнет земля, зазеленеет трава, хорошо поиграть в городки, побегать, переброситься мячом. А для этого нужна площадка.

Как сделать спортивную площадку

Прежде всего спланируйте свою спортплощадку на листе бумаги. Решите, в какой части удобнее сделать волейбольную площадку, где лучше устроить беговую дорожку, гимнастический городок, место для прыжков, для игры в городки.

Беговая дорожка

Для беговой дорожки нужен ровный участок размером в 120—130 метров. Хорошо, если он будет окружать вашу площадку.

Дорожку выровняйте, очистите от травы, камней и хорошенько утрамбуйте. Сделайте разметку; для этого используйте песок или разведенный в воде мел. В 2—3 метрах от начала дорожки, поперек её, проведите линию. Это будет старт — место, где начинается бег.

От старта отмерьте 100 метров и проведите ещё одну линию. Это будет финиш — место окончания бега.

По краям линии финиша вroyте две стойки высотой в 1 метр 30 сантиметров от уровня дорожки,— это для финишной ленты.

Привязывать ленту к стойкам нельзя.

Если вы думаете провести соревнования в беге на 50 и 60 метров, отмерьте эти расстояния от финиша и проведите в соответствующих местах стартовые линии.

Место для прыжков

Прыгать в высоту, а тем более в длину с разбега на твёрдом грунте не следует, можно сильно ушибиться. Для прыжков оборудуйте специальное место.

Выкопайте прямоугольную яму (шириной 3 метра, длиной 6 и глубиной 0,5). Заполните её смесью песка и древесных опилок. Примерно на расстоянии одного метра от одной стороны её вroyте в землю деревянную планку размером $120 \times 20 \times 10$ сантиметров, от которой вы будете отталкиваться при прыжках. Покрасьте её в белый цвет.

Это же место используйте для прыжков в высоту. Вroyте два деревянных бруска, в которых через каждые 5 сантиметров, начиная с полуметра от земли, сделайте отверстия для колышков. Колышки должны свободно входить в отверстия. На них повесьте верёвочку с мешочками, наполненными песком на концах, или положите деревянную планку.

Волейбольная площадка

Под волейбольную площадку может подойти любая ровная площадка: дерновая или земле-песчаная. Размер её 18—19 метров. На середине обеих длинных сторон площадки вroyте столбы (2,5 метра, не считая подземной части) и проведите между ними линию, которая разделит площадку пополам.

Между этими столбами повесьте сетку.

Городошная площадка

Городошную площадку лучше всего устроить на площадке с плотным грунтом. Размер городов 2×2 метра. На расстоянии 3—5 метров от задней линии сделайте земляной валик высотой в метр-полтора, чтобы биты не разлетались.

2. ИГРЫ НА ПЛОЩАДКЕ

САЛКИ

Один из играющих — салка. Остальные разбегаются в разные стороны. Салка должен бегать за играющими, стараясь осалить их, т. е. легко ударить по спине. Кого он осалит, тот делается новой салкой и предупреждает всех: «Я салка».

Чтобы спастись от салки, можно в тот момент, когда он уже догоняет, присесть на корточки. Помните, что нельзя сразу давать сдачи — «отсаливаться», нужно бежать за другим игроком, а не за тем, кто тебя осалит. Можно спастись от салки, когда станешь столбиком, вытянув руки, не шевелясь; когда ноги не стоят на земле: повиснув на дереве, вспрыгнув на скамейку.

ПРЯТКИ

Водящий закрывает лицо руками и считает до 50. Около него лежит палочка. В это время все прячутся (пределы площадки игры должны быть ограничены).

Затем водящий идет искать спрятавшихся. Если он кого-либо увидел, он бежит к палочке, берёт её и стучит, называя имя найденного, и кричит: «палочка-выручалочка, выручи меня». Если он это сделал раньше, чем спрятавшийся, то тот считается пойманным, если наоборот, то спрятавшийся выручен. Так до тех пор, пока не будут найдены все. Найденный первым будет водящим.

ПОЕЗДА

Играющие делятся на две команды по 10—15 человек в каждой и выстраиваются двумя шеренгами на расстоянии 2—3 шагов одна от другой. По команде первые номера в шеренгах бегут влево вокруг своей команды, оббегают её и, вернувшись на свое место, берут с собой вторые номера. Теперь каждую шеренгу обе-

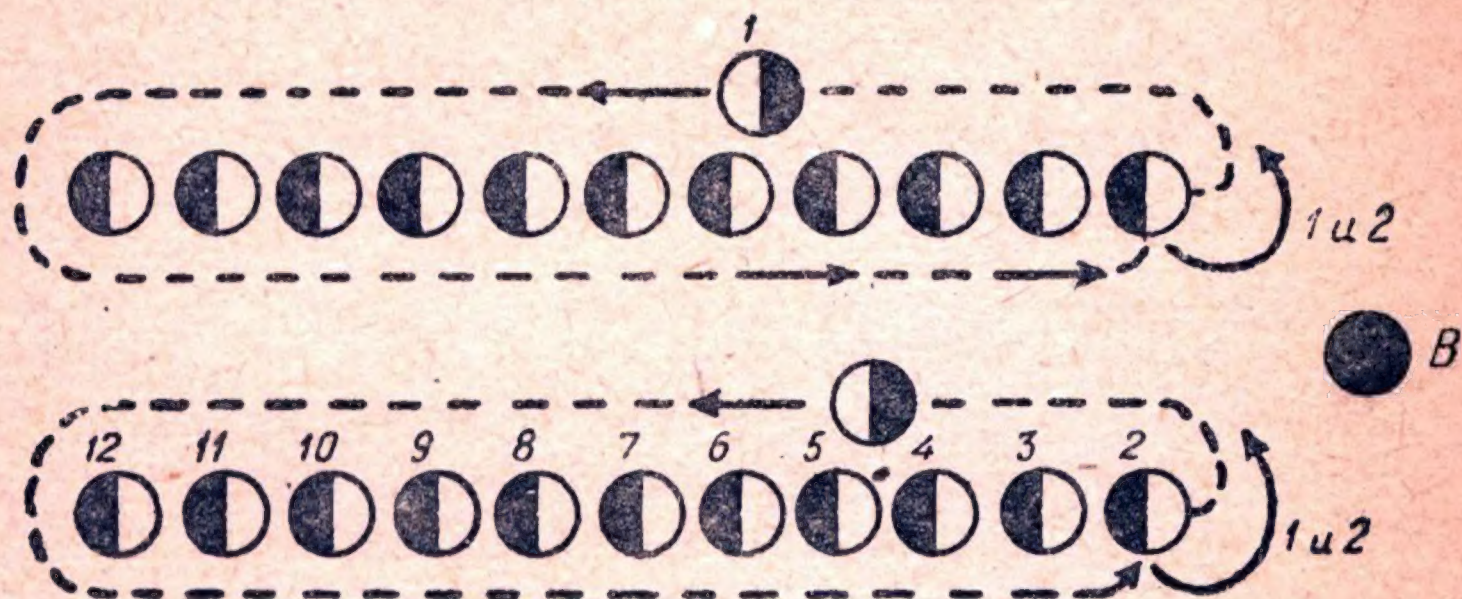


Рис. 1.

гают (один за другим) по-двое играющих — это как бы «поезд», состоящий из двух «вагонов». Вернувшись на место, они прихватывают очередного играющего и т. д. Количество «вагонов» в каждом «поезде» всё увеличивается. Выигрывает та команда, которая раньше других сумеет составить «поезд».



«КЛЕТКА» и «ПТИЦЫ»

Играющие делятся на две группы и образуют два круга, один внутри другого. Внутренний круг — это «клетка», а внешний — «птицы». Внутренний круг движется в одну сторону, при этом играющие держатся за

руки, «птицы» (внешний круг) свободно прыгают в обратном направлении.

По сигналу внутренний круг останавливается, и «клетка» открывается (то есть играющие, не разнимая рук, поднимают их вверх, образуя воротца). В это время «птицы» со звонким щебетаньем и пеньем свободно, во всех направлениях, влетают и вылетают из клетки. Неожиданно по другому сигналу «клетка» закрывается (играющие внутреннего круга опускают руки), и оставшиеся в клетке «птицы» считаются пойманными. После этого группы или меняются ролями, или продолжают игру на фанты.

КОТЁЛ

Для игры нужны загнутые палки по количеству играющих и деревянный шар (может быть твердый резиновый мяч).

Все становятся в широкий круг. Каждый роет у своих ног маленькую ямку, а водящий — посередине круга. Его ямка вдвое больше, чем у других, и называется котёл, а маленькие ямки — лунки.

Каждый берёт по палке (клюшке) и караулит свою ямку (кроме водящего), т. е. держит один конец палки в своей лунке. Водящий встаёт позади круга и гонит клюшкой шар в круг, стараясь загнать его в котёл. Стоящие у лунок отгоняют шар своими палками, чтобы шар не попал в котёл. В тот момент, когда кто-нибудь из играющих вынет свою палку из лунки для удара по шару, водящий должен стараться занять лунку своей палкой. Если он успеет это сделать, лунка остаётся за ним, а играющий, оставшийся без лунки, идёт водить. Если же водящий попадёт своим шаром в котёл, то все должны быстро поменяться лунками, причём водящий опять старается захватить себе одну из лунок. Оставшийся без лунки пойдёт водить.

Шар можно отбивать только клюшкой, нельзя этого делать рукой или ногой; нельзя закрывать свою лунку ногой.

ПАРНЫЕ САЛКИ С МЯЧОМ

Количество играющих 8—10 человек. Перед началом игры определяют границы площадки, за пределы которой не разрешается выбегать.

Из числа играющих выбирают двух водящих. Они становятся на лицевой или боковой стороне площадки. Остальные располагаются в центре; у одного в руках



Рис. 2.

волейбольный мяч. По сигналу судьи играющие, разбегаясь по площадке, начинают перекидывать мяч друг другу. Одновременно включаются в игру и водящие. Бегаая парой, они стремятся захватить в кольцо сомкнутых рук игрока, ловящего мяч.

В ходе игры могут возникнуть следующие положения:

1. Играющий поймал мяч, и водящие замкнули его (игрока) в кольцо раньше, чем он успел перебросить мяч кому-либо другому. В этом случае судья даёт сигнал свистком, и все останавливаются на месте. Один

из водящих бросает мяч в любого из играющих. Если он попал в него, то и пойманный в кольцо и «осаленный» мячом составляют вторую пару водящих. Если промахнулся; то игрок, замкнутый в кольцо, не считается пойманным, и мяч без сигнала судьи снова входит в игру.

2. Играющий раньше, чем водящие замкнули его в круг, успел перебросить мяч кому-либо. В этом случае он тоже не считается пойманным, судья не даёт свистка и игра не прерывается.

3. Играющий, опасаясь быть пойманным, не стал ловить брошенный ему мяч. В этом случае мяч может подхватить другой играющий и тогда игра продолжается без перерыва. Но мяч может подхватить и один из водящих, тогда судья подаёт сигнал, и все останавливаются. Водящим разрешается сделать два броска мячом, чтобы «осалить» двоих с того места, где мяч подхвачен. Если броски сделаны удачно, то в игру входит новая пара водящих. Если в результате двух бросков «осален» только один играющий, то попадание в него не засчитывается, и игра продолжается без сигнала судьи.

Как только составится вторая пара водящих, судья, подбрасывая мяч, опять вводит его в игру. Теперь уже четверо водящих (каждая пара самостоятельно, в разных концах площадки) ловят играющих. Снова кто-то пойман, появляется третья пара водящих и так далее, пока из числа играющих не останется всего двое, ещё не пойманных. Они и будут победителями в игре.

КОЛЕСО

Играющие рассчитываются на равное количество человек. Например, если играющих 25, то рассчитываются по 5. Пятёрки встают по кругу, как спицы в колесе, в затылок друг другу. Один водит. Он идёт по кругу и бьёт сзади стоящего в какой-нибудь спице. Тот передаёт удар следующему в своей спице, а тот дальше, и

и так до первого. Первый кричит «ах» и бежит в какую-либо сторону по кругу. Вся шестёрка бежит за ним, стараясь его перегнать. Водящий тоже бежит. Кто при-



Рис. 3.

бежит последним, тот будет водящим. Он пойдёт и опять стукнет кого-нибудь стоящего сзади в других спицах. Стоящий первым не имеет права пробегать в середину круга. Он может бегать только по кругу, огибая все спицы. Но в пределах своего промежутка он может обманывать: бросаться то в одну,

то в другую сторону, а потом уже бежать, огибая круг.

ЭСТАФЕТА С БУЛАВАМИ

Играющие делятся на две равные группы. Перед ними проводится черта, метрах в 8—10 ещё одна, параллельная первой. На ней ставятся булавы, по одной против каждой группы.

Ведущий подаёт команду: «Внимание! Марш!»

Стоящие первыми подбегают к булавам, берут их и бегут каждый к своей группе, устанавливая булаву на черте перед своей командой. Как только булава установлена, бежит следующая пара с булавами,



Рис. 4.

устанавливает их на дальней черте и возвращается к своей группе. Как только они перешли первую линию,

бежит за булавой третья пара и проделывает с булавами то же, что и первая пара, и т. д., пока не сбегает вся команда. Выигрывает группа, в которой все бегуны быстрее проделали это упражнение. Перед эстафетой следует условиться, что каждый должен обязательно поставить булаву на линию. Если она упала, он возвращается и поднимает её.

ДОСТАНЬ ГРАНАТУ

Для игры требуется верёвка длиною в 2—3 метра и две гранаты или кегли.

Двое играющих берутся за концы верёвки и расходятся, натянув её. На расстоянии двух шагов от каждого игрока ставится на землю граната.

По сигналу каждый старается перетянуть «противника» на свою сторону, чтобы свободной рукой схватить гранату. Кто первый возьмет гранату в руку, тот побеждает. Во время перетягивания нельзя выпускать верёвку из рук.

ВСТРЕЧНЫЙ ТИР

На расстоянии 30 метров друг от друга вычерчивают две мишени. В центре мишеней вбивается колышек. Устройте загородки, чтобы обручи не укатывались далеко. Площадка готова. Играющие делятся на две команды. У каждого из них по два обруча. Играющие в команде по очереди пускают свой обруч, стараясь, чтобы он упал на мишень противника. Если обруч ляжет на большой круг, засчитывается 1 очко, на малый — 3 очка, а если наденется на колышек — 5 очков. Побеждает команда, выбравшая больше очков.

СИНИЙ ШАР

У каждого играющего два деревянных шара. Задача играющих — вкатить свой шар в треугольник так,

чтобы не выбить оттуда синий шар. В какой треугольник попал шар, такое количество очков и засчитывается. Если игрок своим шаром попал в центральный треугольник и не сдвинул синего шара с места, ему засчитывается

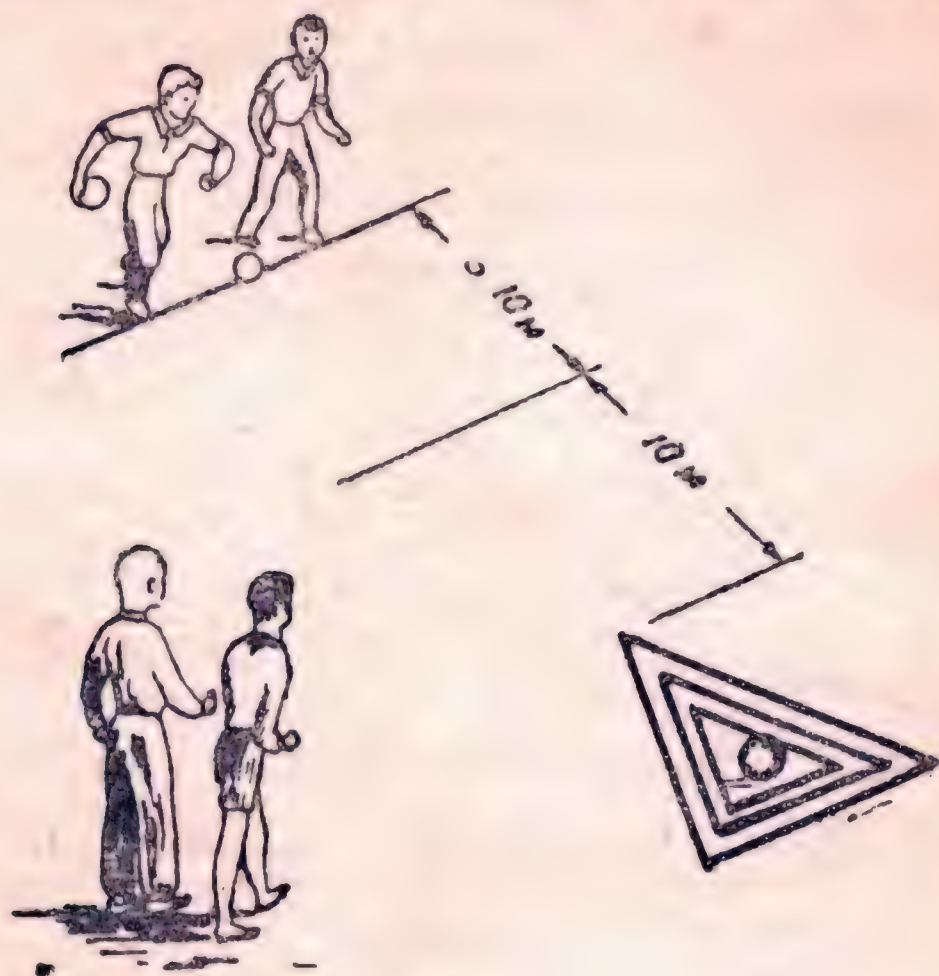


Рис. 5.

5 очков; если в средний — 3 очка, в самый большой — 1 очко.

Если же синий шар выбит за пределы треугольников, играющий теряет ход и все набранные очки. Игра ведётся до 20 очков.

ЗЕМЛЯНОЙ БИЛЛИАРД

Деревянные бортики с лузами укладываются и плотно укрепляются на ровной, утоптанной или асфальтированной площадке. Для игры нужно 16 деревянных

шаров, 15 с номерами и 1 ударный. Для игры можно использовать хоккейные клюшки. Игра ведётся на количество загнанных в лузы шаров или на очки. При игре со счётом очков играющий перед каждым ходом должен назвать шар, который он намерен загнать в лузу. Если в лузу попал другой шар, он в счёт не входит.

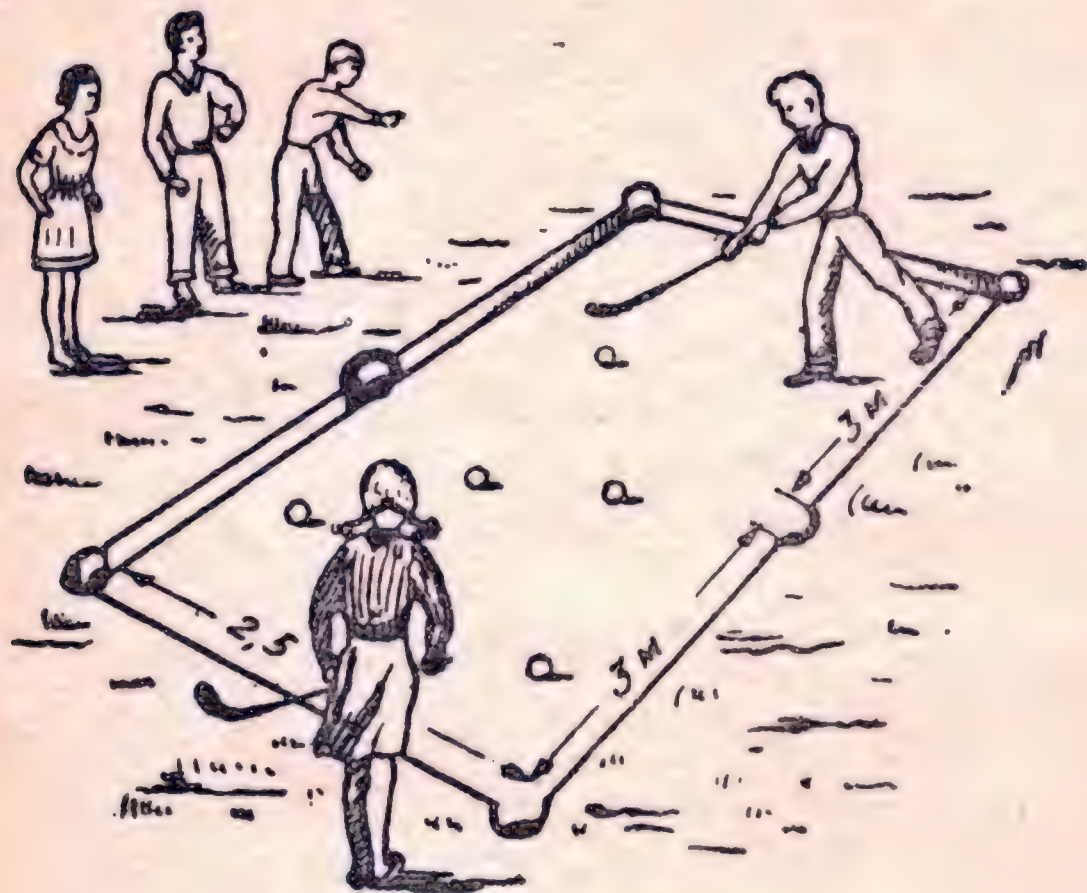


Рис. 6.

ЭСТАФЕТА С МЯЧОМ

Играющие образуют круг, размыкаются на вытянутые руки и рассчитываются на первые и вторые номера.

В разных точках круга один первый и один второй номера получают по мячу. Первые номера стараются догнать мяч вторых, и наоборот. Если мяч упадёт, его следует быстро поднять и бросить очередному игроку. Мяч надо бросать двумя руками только своему ближайшему соседу, то есть через одного играющего.

Команда, своим мячом догнавшая мяч другой команды, получает очко. После этого игра останавливается, мячи передаются в разные стороны круга, и по сигналу начинается передача в другую сторону. Выигрывает команда, набравшая 10 очков.

ДВЕ МИШЕНИ

На глухой стене дома или на заборе рисуют две мишени диаметром в 1—1,5 метра. На расстоянии 10 метров — линия подачи. Отсюда играющие по очереди бросают мяч в одну из мишеней. Между мишенями стоит



Рис. 7.

водящий. Он старается перехватить мяч. Занять место водящего имеет право тот игрок, которому удалось попасть в мишень.

ВЗЯТИЕ КРЕПОСТИ

Чертят большой круг. Все играющие находятся за линией круга лицом к центру. Лишь один остаётся в кругу. В середине круга строят крепость (3 палки связывают вверху веревкой наподобие треножника; сверху кладётся мяч).

Второй мяч находится у играющих. Задача их — перекидывая мяч между собой, уловить момент, когда

защитник, находящийся в центре, зазевается, и ударом мяча сбить мяч на крепости или уронить самую крепость.

Защитник имеет право отбивать мяч ногами, руками, туловищем, головой. Кому удастся разрушить крепость, тот делается новым защитником, а старый ста-



Рис. 8.

новится на его место. Защитник не имеет права выбегать за черту круга.

МЯЧ В КОРЗИНЕ

Начертите мелом квадраты. Сторона каждого квадрата не менее 2 метров. Играют две команды. В каждом квадрате становятся два игрока: один — из одной команды, второй — из другой. Чтобы легко было отличить друг друга, можно одной команде сделать повязки. В двух квадратах ставят корзины. Водящий бросает мяч в воздух, остальные стараются поймать его, оставаясь в своих границах. Тот, кто поймал мяч, быстро передаёт его другому игроку своей партии. Так до тех пор, пока

мяч не попал в руки игроку, который ближе к корзине. Этот кидает мяч так, чтобы он остался в корзине.

Игроки противной команды стараются мяч захватить себе. Они не имеют права вырывать мяч, но могут ударом по мячу выбить его у противника или поймать в воздухе. Та команда, чей игрок попал мячом в корзину,

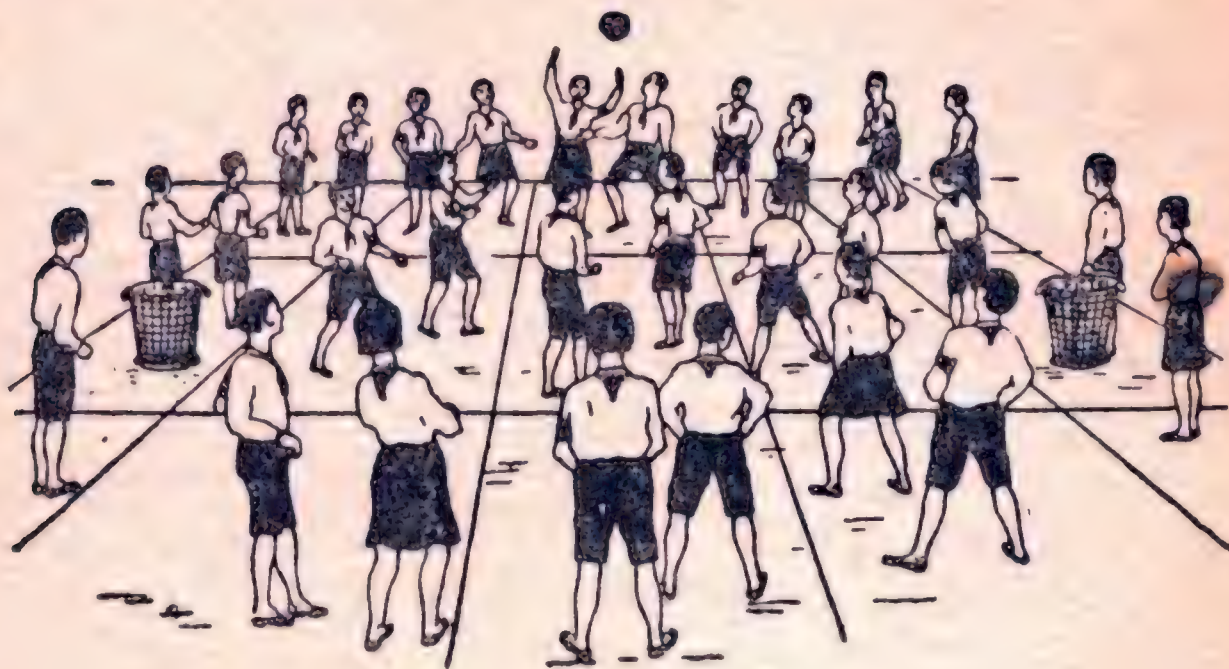


Рис. 9.

получает очко и опять будет кидать мяч, а игра будет продолжаться, как и в начале. В конце игры подсчитывают, кто больше набрал очков.

БАШНЯ

Для игры нужны шесть городков и по две палки на каждого играющего.

На земле чертится круг — 1 метр в диаметре. В середине круга ставятся один на другой два городка, а вокруг них четыре остальных.

В 6—7 метрах от круга отмечается линия, с которой бросают палки. Бросают их ребята по очереди.

Если с двух ударов выбиты из круга все шесть городков, играющему засчитывают 10 очков. Если с башни выбит только один верхний городок, а остальные пять остаются, то—7 очков. Если выбит верхний городок, а из остальных хоть один упал и остался в пределах круга,—3 очка. Каждый городок, выбитый из круга вместе с верхним, даёт 2 очка. Городки, выбитые без верхнего — по 1 очку. За каждый упавший, но не выбитый из круга городок, убавляется по 1 очку.

Выигрывает тот, кто первым наберёт 50 очков.

ПОДВИЖНОЙ ГОРОДОК

Для игры нужны один городок и по одной палке на каждого играющего. Площадка может быть узкой (5—8 метров), но обязательно длинной.

Играющие становятся в ряд на короткой линии. Каждый ставит свою палку на носок правой ноги и поддерживает её рукой. Сильно взмахнув ногой, он старается забросить палку как можно дальше вперёд.

Тот, кто забросит палку дальше всех, ведёт игру. Там где упала его палка, он ставит городок. Остальные играющие становятся у своих палок.

Бить по городку начинает тот, чья палка лежит дальше всех от городка.

Если он сумеет сбить городок, то водящий ставит сбитый городок на то место, куда он отлетел. Если городок укатился в сторону, водящий выносит его по прямой линии на площадку. Если городок после удара улетит дальше, чем палка, которой били, то пробивший игрок получает право бить снова. Всё время соблюдается очередь; первым бьёт тот, чья палка лежит дальше всех от городка.

Бывает, что играющие пробросают все свои палки, а городок останется стоять на месте; тогда идёт водить игрок, бивший последним.

Водящий сменяется и в том случае, если кто-нибудь не добросит свою палку до городка.

«МУХА»

Играют теми же палками, что и в городки. У каждого играющего своя палка. В центре круга (50 см диаметром) вбивается поглубже крепкий кол так, чтобы наверху оставался конец высотой в 50 сантиметров. Верх и одна сторона кола делаются плоскими.

«Муху» надо сделать из городка (20 см длиной, 4—5 см толщиной). На 8 сантиметров от верха делается надпил в 1,5 сантиметра глубиной, и длинная часть откалывается.

В 8 метрах от кола проводится черта, где становятся все играющие, кроме водящего. Плоская сторона кола не должна быть видна со стороны черты. На кол вешается «муха». Водящий становится в стороне, не ближе чем в 5 метрах от кола.

Игроки по очереди бросают палки, стараясь ударить по колу возможно сильнее, чтобы «муха» улетела подале.

Водящий бежит за «мухой» и вешает её обратно на кол. Затем он пытается прибежать к черте раньше, чем играющий, бросавший палку, прибежит за ней и возвращается на свое место. Опоздавший идёт водить.

Если при броске палка только задела кол и «муха» свалилась в круг, очерченный вокруг кола, то бросавший палку идёт водить, а водящий становится на его место.

Когда играющий видит, что он не успеет вернуться с палкой за черту, он может добежать до своей палки и, став около неё, ждать, пока его выручит другой товарищ.

Кто бы из ребят ни сбил «муху», все остальные могут, пока «мухи» нет на месте, добежать до своей палки

и возвратиться с ней за черту. Тот, кто сбегал за своей палкой и успел возвратиться, получает право бросить палку снова.

Случается, что все пробросали свои палки, а «муха» попрежнему висит на колу и бить по ней больше некому. Тогда водящий снимает «муху» и, не отходя от кола больше чем на один шаг, бросает её в ближайшую палку. Если он попал, владелец палки начинает водить, а водящий идёт играть вместо него. Если же не попал, то остаётся водить, а ребята возвращаются за черту.

СВАЙКА

Свайка — старинная народная весёлая игра. Победителем из неё выходит тот, кто умеет сочетать чёткость своих движений с меткостью глаза.

Свайка — это большой гвоздь с тяжелой шляпкой плоской или шарообразной. Кроме гвоздя, для игры в свайку нужно ещё металлическое кольцо диаметром в 4—5 сантиметров.



Рис. 10 а.

Играют в свайку на рыхлой земле или, ещё лучше, на песке для того, чтобы свайка, падая на землю, могла легко воткнуться. Собственно, игра состоит в том, чтобы метко попасть острием гвоздя в само кольцо. Общие правила игры: если остриё свайки воткнулось точно в кольцо и, не задев, «чокнулось», то есть коснулось края кольца, то игроку засчитывается только одно очко. Зато при точном попадании, когда гвоздь прямо воткнулся в центр и не задел краёв кольца, засчитывается три очка. Если игроку удалось так бросить свайку, что она, задев край кольца, заставила его подскочить и укатиться, то за

такой удар игравшему идёт в зачёт столько очков, сколько раз ступня его ноги уместилась на расстоянии, которое прокатило кольцо.

Счёт при игре в свайку ведётся до определённого количества очков, либо на время. Кто за 20 минут наберёт больше очков, тот выиграл. Или выигрывает тот, кто первым наберёт 25 очков. Если свайка не воткну-



Рис. 10.

лась в землю, а упала,— играющий лишается всех очков.

Игру в свайку можно разнообразить, заставляя участников бросать свайку из различных положений: стоя, с колена, сбоку.

Можно бросать её так, чтобы она два или три раза перевернулась в воздухе, а уж потом вонзилась в землю.

Перед началом игры все играющие становятся около кольца в круг. Свайку бросают по очереди, до промаха. Тот, кто наберёт условленное количество очков, выходит из круга. Оставшийся в кругу последним, проигрывает.

ЛАПТА

Игру можно проводить на ровной площадке или на лугу размером 60 на 20 шагов. Короткие стороны этой

площадки называются лицевыми, а длинные — боковыми. Границы площадки отмечают чертой или ставят флажки. На одной стороне за короткой линией будет «город». В противоположной стороне от города, на середине другой короткой (лицевой) линии — кон. Место, откуда бьют мяч, называется «сало». На концах линии кона



Рис. 11.

вбивается два кола. Мяч можно сделать из пакли, мочалы, волос, тряпок. Он должен быть небольшой, в поперечнике не больше 7—8 сантиметров; можно использовать черный резиновый мяч. Для удара по мячу нужна круглая палка, длиной от $\frac{3}{4}$ — до 1 метра. Один её конец следует обстругать, чтобы удобнее было держать в руке. Палка называется лаптой.

Играющие делятся на две равные команды, выделяют двух вожakov, и тянут жребий, какой команде водить, какой оставаться в городе у лапты. Команды расходятся

по своим площадкам. В городе располагаются бьющие. Их вожак устанавливает очередь, кому после кого бить. Партия водящих выделяет в городе одного подавальщика, а сама уходит в поле и располагается на всей площадке. Подающий берёт в руки мяч и подкидывает его по очереди бьющим на такую высоту, какую бьющий показал концом своей лапты. Если мяч подкинут плохо, бьющий имеет право не делать удара, но на третьем подкидывании обязательно нужно ударить. Если все игроки бьющей партии промахнутся, то эта партия идёт водить. После удара, если мяч отлетел далеко, бьющий оставляет лапту и бежит в поле до кона, а затем возвращается обратно. Это значит, что он выручился и имеет право на следующий удар. Но он может не бежать, а отойти в сторону и ждать удобного случая, когда следующий игрок ударит по мячу ещё лучше.

Вторая команда старается поймать мяч на лету или же захватить его, чтобы успеть осалить перебегающих. Если мяч будет пойман в воздухе или если перебегающий игрок будет осален мячом до остановки у кона или города, то партии меняются местами.

При перебежках нужно помнить следующее: бежать имеет право игрок, который ударил по мячу, а также все игроки его партии, не успевшие почему-либо прибежать раньше, включая и тех, которые промахнулись. Бежать нужно до линии кона, там дотронуться до кола и возвратиться обратно. Если игрок видит, что он не успеет вернуться обратно от кона, что по пути его можно осалить, то он может остаться у кона, за чертой, и ждать, пока кто-нибудь из его команды не подаст хорошего мяча, для того чтобы можно было возвратиться обратно.

Нельзя перебегать, пока бьющая партия не ударит по мячу. Последний игрок бьющей партии и вожак имеют право три раза ударять по мячу. Игроки бьющей партии не могут бегать с мячом, а должны перекидывать

его своим товарищам, чтобы с более близкого расстояния попасть в противника. Салить перебежчика можно тогда, когда он в поле, но не за линией города или кона.

Выбежавший за пределы площадки (через боковую линию) считается осаленным, и команда его идёт водить. Игра продолжается 30—40 минут.

ВОЛАН

У этой игры необычный мяч, и называется он воланом. Но его можно назвать воздушным «ванькой-встань-

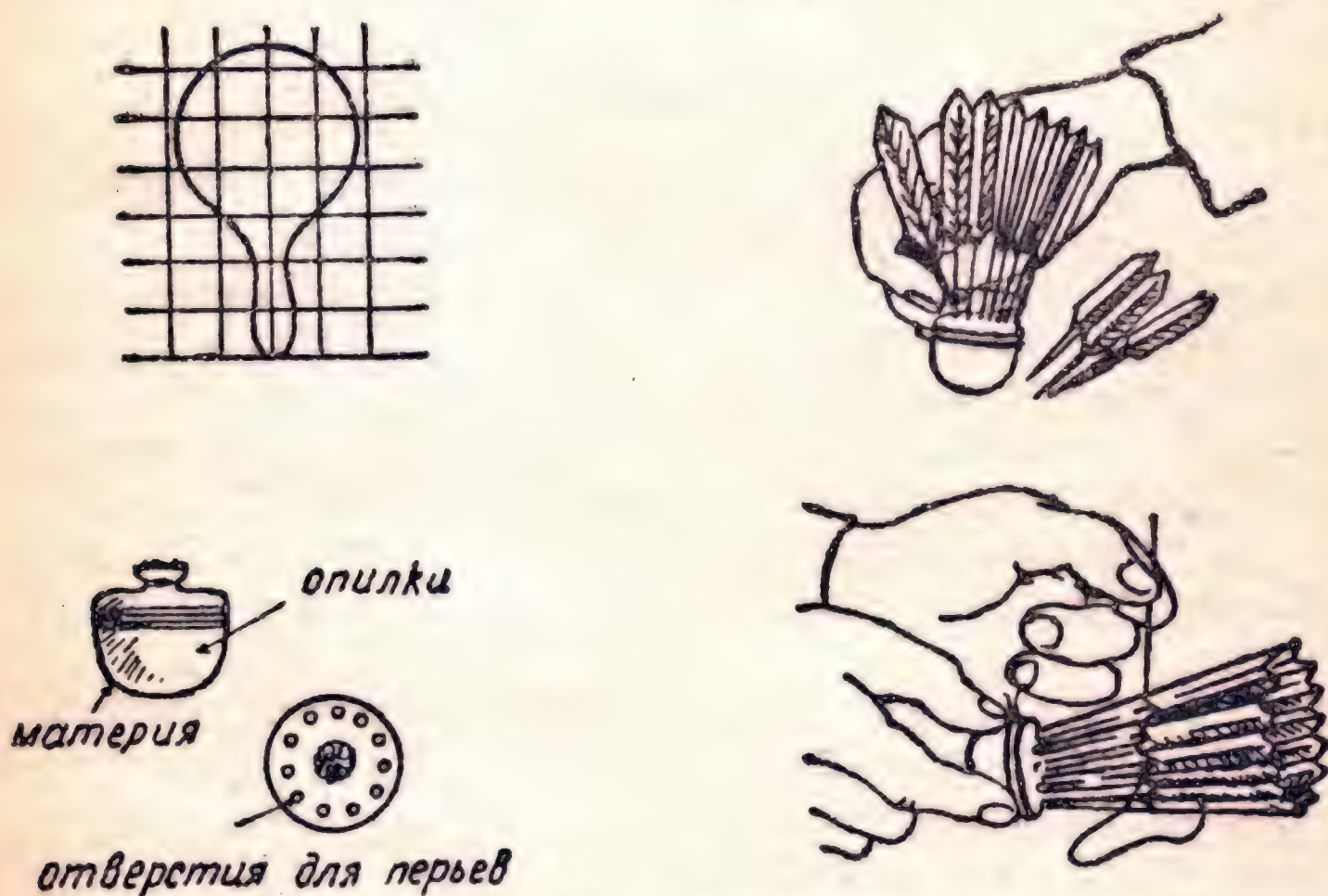


Рис. 12.

кой». Как его ни подбросишь, он всегда будет падать вверх перьями. Игру «волан» называют ещё «бадмингтоном» или «индийским теннисом». В этой игре многое, действительно, похоже на теннис, и она требует точно рассчитанных движений.

Как сделать мяч и ракетки для игры, показано на рисунках.

П р а в и л а и г р ы. На земле чертят два круга диаметром в 2 метра, на расстоянии 3—5 метров один от другого. Круг — это площадка игрока. Задача играющего — попасть в круг партнёра мячом так, чтобы тот не смог его отбить. В то же время надо следить за тем, чтобы мяч, отбитый «противником», не упал на вашу площадку. Если мяч упал на площадку «противника» или отбит им за круг — вы получаете 1 очко. Счёт в игре ведётся до 25 очков.

СТЕНБОЛ

Для игры нужен хорошо надутый волейбольный мяч. В состязании участвуют две команды по пять человек. Задача игроков каждой команды, расставив мяч на своей площадке (пасовать не более трёх раз), ударить мяч о стенку своей площадки с таким расчетом, чтобы он рикошетом отлетел на площадку «противника». Игроки команды «противника» стараются отбить мяч, при этом они также рассчитывают, чтобы на их стороне мяч ударили не более трёх раз, прежде чем он пролетит обратно.

Во время игры каждая команда старается так бросить мяч, чтобы он, падая на площадку «противника», попадал в штрафной круг, куда не может заходить ни один из играющих. Если мяч коснётся штрафного круга, команда, добившаяся этого, выигрывает 3 очка. См. рис. 13.

При всех остальных нарушениях — например, если мяч вылетит за пределы площадки в аут или после удара о стенку отлетит рикошетом на свою площадку и т. д. — команда проигрывает 1 очко. Игра ведётся до 15 очков.

При счёте 14 : 15 нужно добиться преимущества в 2 очка.

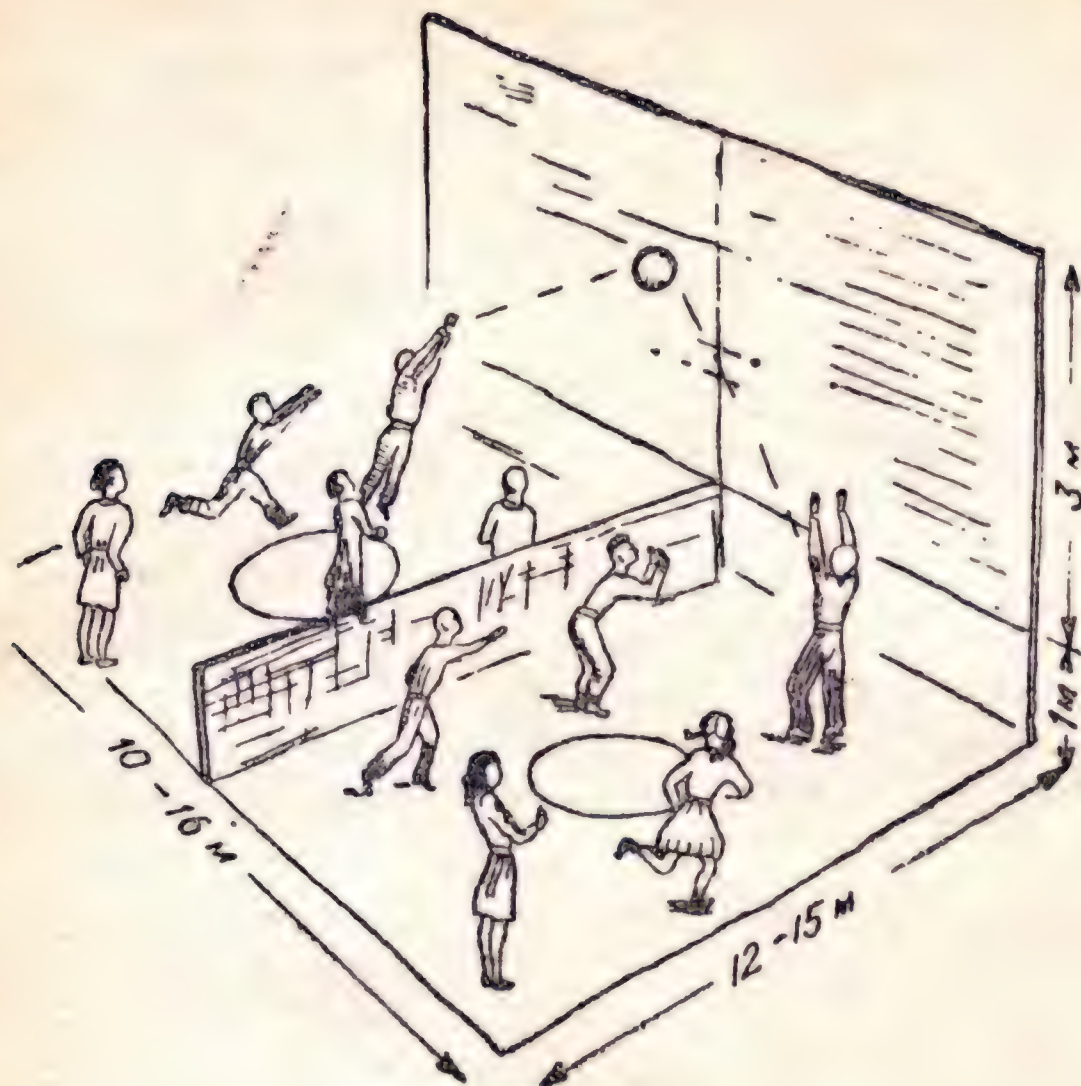


Рис. 13.

БАБКИ

Бабки — старинная народная игра. Она требует от играющих большой ловкости и меткости удара.

Бабки набирают из надкопытных костей коз, овец, свиней или коров. Чистые, вываренные кости можно окрасить, и тогда каждый игрок поставит на кон бабки своего цвета: синие, красные, зелёные.

Игроку нужно сделать себе биту. Бита должна быть тяжёлой. Легкую кость метко не бросишь. Для биты

выбирают самую большую бабку и наливают её свинцом. Такая бита называется свинчаткой.

Для тяжести можно в биту заколотить гвоздь.

Условия игры в бабки самые разнообразные. Ребята играют каждый за себя, а чаще играют командами. Командами играют так:

Набирают двадцать бабок, по десять штук на каждую команду. Это кроме бит. На площадке команды проводят две черты: линию кона и линию биты. Расстояние

между линиями 10—12 метров. Каждая команда чертит свой город. У черты кона команды в определённом по-

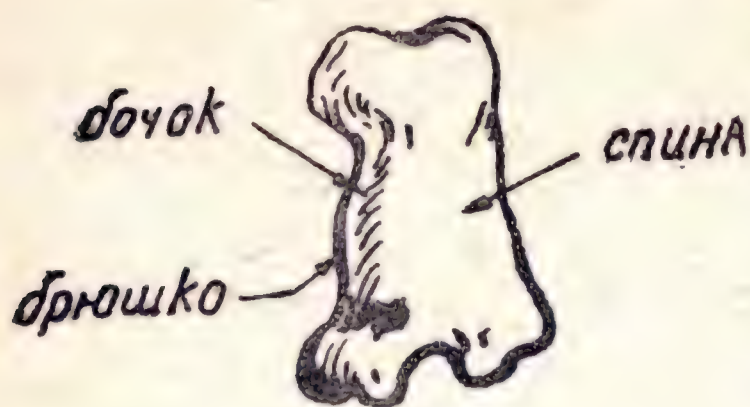


Рис. 14.



Рис. 15.

рядке расставляют свои бабки. Ставят их разными фигурами: то «забором» — одна возле другой, то гуськом, то парами, то гнёздами, то в круг и т. д. (см. рис. 15).

Бьют команды по очереди. Но бить по кону не просто; нужно бить из разных положений — стоя, с колена,

боком и т. д. В разном порядке полагается и выбивать бабки с кона. Например, «забор» выбивается так: бьют стоя с линии биты. Первым ударом нужно сбить крайнюю бабку с любого конца, левого или правого, но следующими ударами можно уже сбивать не больше чем по две бабки и только с начатого края. Каждый игрок имеет право на два удара. Бьют команды по очереди до промаха. Команда, выбившая все установленные фигуры кона, выигрывает.

ГОРОДКИ

Для игры надо иметь 10 коротких крупных чурок одинаковых размеров — это городки. Потом несколько палок — это биты.

Городки делаются из круглой жерди. Размеры городков: высота 10—12 см. Толщина — 5 см. Все городки должны быть одинаковыми. Биты делаются из твердых пород дерева (берёзы, дуба, кизила и других), длиной в 70—80 см.

Биту делают так, чтобы она слегка сходила на конус к тому месту, где за неё берётся игрок. Толщина биты на одном конце 5—6 см, а на другом — 3 см. Для игры выбирается ровная площадка, без уклонов, с твердым грунтом.

В одном конце площадки чертятся 2 квадрата. Размер каждого квадрата — 2 шага в длину и 2 шага в ширину. Квадраты эти называются «городами». В них размещаются фигуры, состоящие из 5 городков.

От передних углов каждого города проводятся в стороны по две линии, которые называются «усами».

Потом проводится так называемая «штрафная линия» — на расстоянии одного шага от лицевой линии городов. Штрафная линия должна пересекать «усы». Часть площадки, заключённая между ними и городом, называется «пригородом» (см. рис. 16).

Против каждого квадрата проводят ещё по две короткие черты: одну на расстоянии 10 шагов от лицевой линии города, а другую наполовину ближе (на расстоянии 5 шагов от города). Дальняя черта называется коном, а ближняя — полуконом. Обе черты делаются длиной по 2 шага. От их концов проводятся боковые линии.

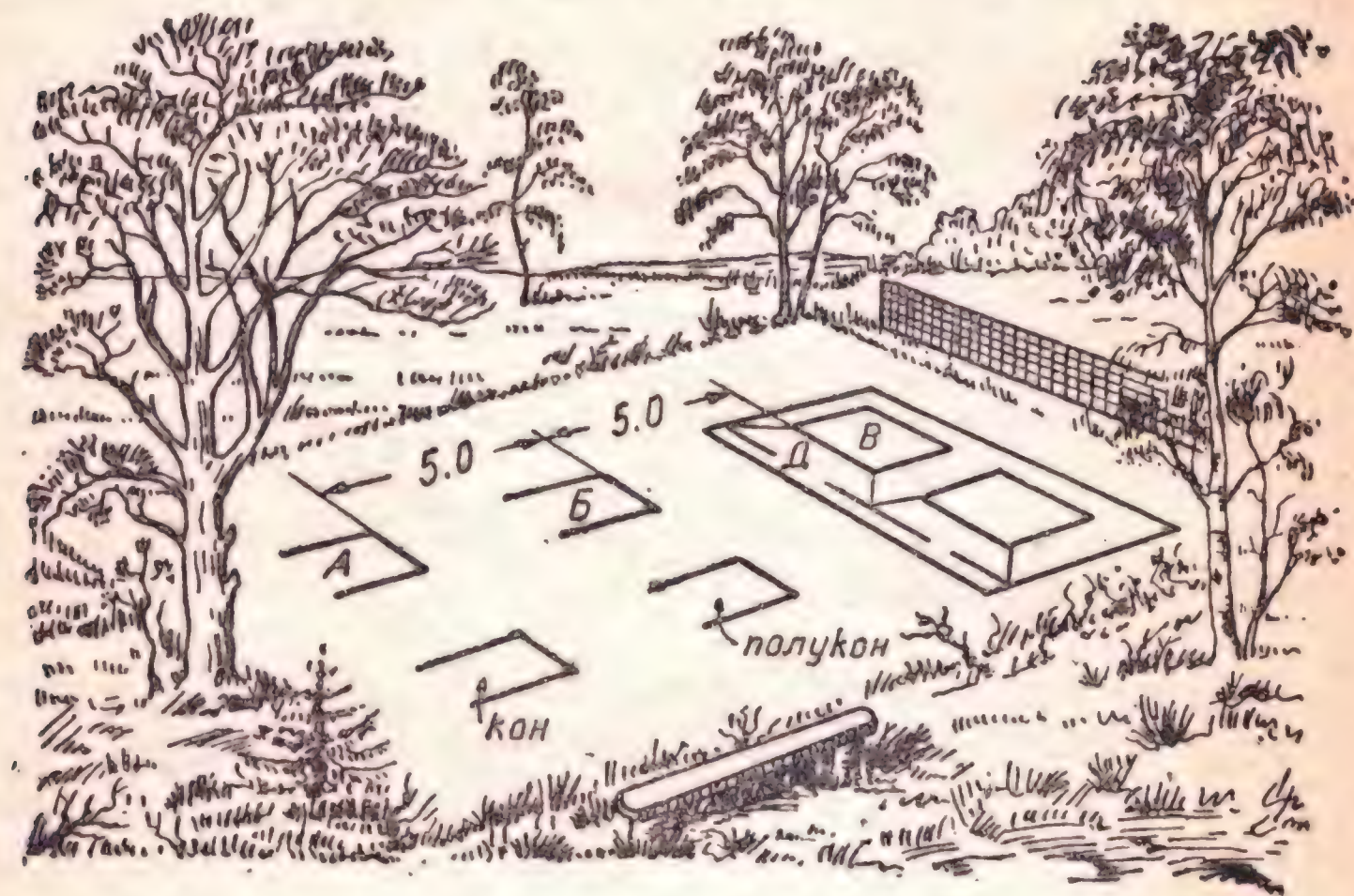


Рис. 16.

Игрок, бросив битую, не может перешагнуть ни за переднюю чер у кона или полукона, ни за их боковые линии.

Игроки делятся на две команды. В соревнованиях команда состоит обычно из 5 человек. Каждая команда получает свой город (по жребию), 5 городков и биты.

Команды ставят в своих городах фигуры из городков и стараются выбить их битами. Всего надо выбить 10 фигур. Каждый игрок, когда до него дошла очередь, может бросить ещё две биты.

После того как пробили все 5 игроков одной команды, начинает бить по своему городку вторая команда. Побеждает та команда, которая сумела выбить все 10 фигур, затратив меньшее количество ударов.

Правила игры. Фигуры ставятся последовательно одна за другой в определённом порядке:

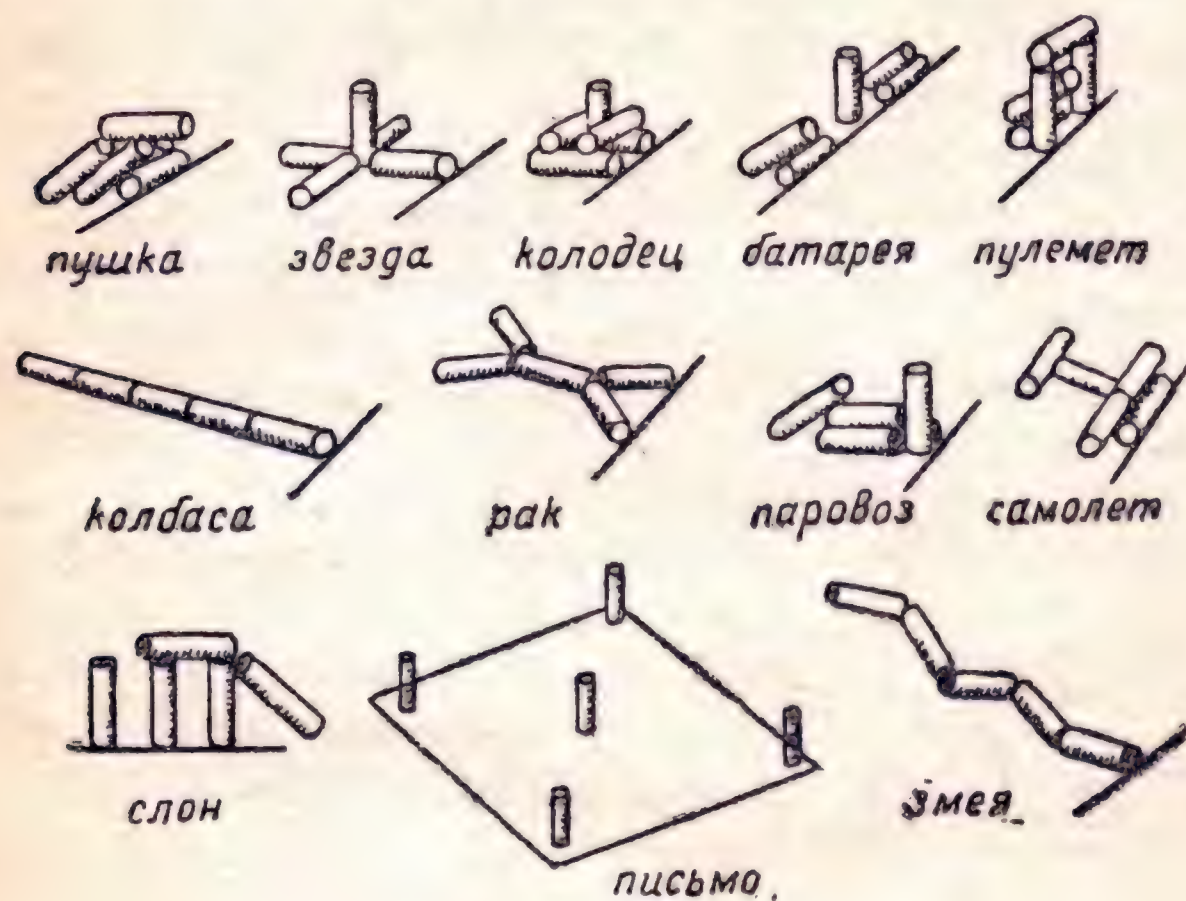


Рис. 17.

1) «пушка», 2) «звезда», 3) «колодец», 4) «батарея», 5) «пулемётное гнездо», 6) «колбаса», 7) «рак», 8) «паровоз», 9) «самолет», 10) «закрытое письмо». По договорённости игроки могут заменять одни фигуры другими и увеличивать или уменьшать их число.

Все фигуры, за исключением «письма», ставятся на середине лицевой линии города. А «письмо» — как показано на рисунке.

Перед началом игры по жребию определяется, какая команда начинает бить.

Команда, начинающая игру, бьёт в правый город. После окончания первой партии команды меняются городами.

Когда вся фигура целиком находится в городе, то бьют с дальней линии — с кона. Если игрок попал в фигуру, но не выбил из города ни одного городка, а только развалил фигуру, «сделал кашу», то следующий игрок опять бьёт с кона.

Как только за пределы города выбит хотя один городок, так следующие удары делаются уже с ближней линии — с полукона.

Фигура «закрытое письмо» вся выбивается с кона. Первым в этой фигуре надо выбить городок «марку», расположенный в середине, как говорят, «распечатать письмо». Если «марка» при ударе будет сбита с места, её надо поставить обратно в центр города. Если игрок выбьет вместе с «маркой» и другие городки, то все городки ставятся на место и потом «письмо» распечатывается снова, но этот удар игрок теряет.

Городок выбит, если он полностью перелетел или перекатился за боковую или заднюю черту города. Когда городок остался на черте, его надо выбивать, как все остальные.

Если городок почему-либо выкатился вперёд и остался в пределах пригорода, его надо выбивать. Если же городок лёг на штрафную линию, то его надо внести в пригород. Кладётся городок в таком же положении, в каком лежал за штрафной линией.

Игроки всё время бьют в той очереди, как установили сначала. Меняться очередью или уступать свой удар товарищу нельзя.

Удар считается неправильным:

если бита коснулась земли до штрафной линии или задела её;

если игрок при ударе переступил за черту кона или полукона, а также за боковую черту;

если удар произведён не в порядке очереди.

Все городки, выбитые неправильным ударом, ставятся на прежние места, а игрок теряет этот удар.

Победителем в каждой игре считается та команда, которая затратила на все 10 фигур меньшее количество бит.

Если обе команды затратили одинаковое количество бит на все 10 фигур, то игра считается вничью.

К а к м е т а т ь б и т ы. Многие думают, что выбить фигуру из города можно только очень сильным ударом. Это ошибка. Прежде всего надо точно попасть.

Бита должна лететь плоско над землей, а не кувыряться. Надо бросать биту так, чтобы она попадала своей серединой под самую фигуру. Тогда бита как бы «выметнет» всю фигуру из города.

Добивайтесь того, чтобы бита ложилась у фигуры в развёрнутом виде, то есть чтобы бита была направлена параллельно передней линии города. А если бита будет направлена в городки торцом, то попасть в них гораздо труднее. Результат такого удара будет плохим. Старайтесь находить на кону или полукону правильное место, чтобы с этого места бита ложилась перед городками в развернутом виде.

Биту держите за более тонкий конец. Не выбирайте тяжёлых бит,— от них рука быстро устаёт и удары делаются неточными. Выбирайте биту по руке. Хорошие городошники имеют обычно собственные биты, к которым они хорошо приладились.

Биты можно бросать по-разному, как удобнее: и с места, и с походом, не перешагивая, однако, черты, и из-за головы, и сбоку.

ВОЛЕЙБОЛ

В волейбол играют на прямоугольной площадке, окаймленной линиями, которые называются: длинные —

боковыми, короткие — лицевыми. Размеры площадки для ребят от 12 до 15 лет — 15 на 7,5 м. Площадка делится средней линией на два квадрата. Против середины боковых линий и не дальше 50 см от них устанавливаются два столба. Между ними туго натягивается верёвочная

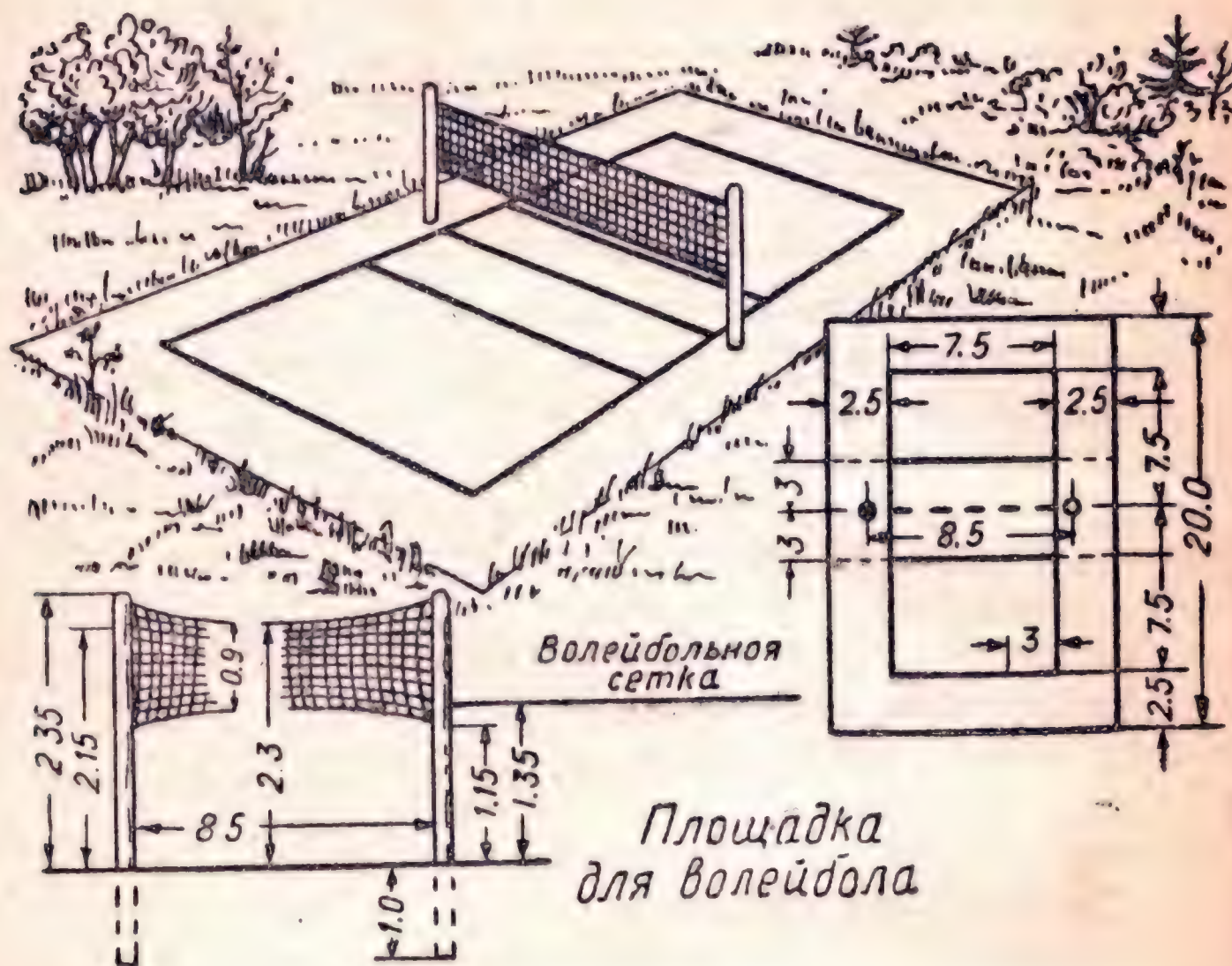


Рис. 18.

сетка шириной 90 см, обшитая сверху белой тесьмой.

Высота сетки устанавливается: для мальчиков и девочек 13—14 лет — 2 м 15 см; девочек 15—16 лет — 2 м 25 см; для мальчиков 15—16 лет — 2 м 35 см.

Игра ведётся специальным мячом типа футбольного и называется: волейбольный мяч.

Команды состоят из шести игроков каждая. Игрой руководит судья.

Перед началом игры капитаны команд мечут жребий на право выбора стороны или начала.

После жеребьёвки игроки занимают места.

Номер первый подающей команды становится на лицевую черту и по свистку судьи начинает игру.

Подача производится так. Игрок встаёт боком к сетке и подбрасывает мяч несколько вверх. Затем ладонью правой руки он ударяет наискось, вверх по середине летящего мяча. При таком ударе мяч полетит без вращения, правильной дугой. Принимающая команда должна отбить мяч обратно, не дав ему коснуться земли.

Когда мяч от противника летит к задней линии, задний игрок не должен ударять с такой силой, чтобы мяч сразу перелетел обратно. Такой удар невыгоден. В этом случае мяч следует отбивать на середину обеими руками, расставив их в виде воронки. Вообще в игре основное внимание надо направить на хорошую передачу мяча игроку передней линии, а уж он будет бить через сетку. Через сетку мяч лучше всего бить с прыжком, сверху вниз так, чтобы противникам трудно было отбить его обратно. Этот удар надо делать одной рукой: так можно выше прыгнуть.

Часто мяч опускается около сетки. В этом случае передний игрок не должен его бить сразу через сетку. Выгоднее лёгким ударом послать его вверх, слегка назад или в сторону другому игроку, а тот уже будет отбивать его противнику.

Во время игры нужно уметь согласовать действия команды таким образом, чтобы противнику трудно было отбиваться. Согласование заключается в том, чтобы игроки умели передавать мяч так, как выгоднее это своей команде: для конечного результата неважно, кто перебил мяч через сетку, а гораздо важнее, чтобы перебивал

его на другую половину тот игрок, которому в данный момент это удобнее сделать.

Ударять (значит и передавать) мяч можно любой частью руки до плеча. Задержка мяча, бросок или проводка запрещены.

Каждый игрок может ударить мяч только один раз подряд и мяч должен быть возвращён на сторону противника не более чем тремя ударами.

Подающая команда, получив мяч от противника, по тем же правилам отбивает его обратно. Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не проиграет мяч.

Команда проигрывает мяч в следующих случаях:

1) если мяч при подаче коснулся сетки (мяч не проигран, если при отбивании он коснулся сетки и затем перешел на сторону противника);

2) если мяч подан прямо с руки, не будучи предварительно подкинут в воздух;

3) если он коснулся земли в пределах собственной площадки;

4) если одним ударом при подаче и тремя ударами при отбивании команда не сумела отбить мяч через сетку на сторону противника;

5) если кто-либо из игроков коснётся сетки или земли за средней линией в пределах площадки противника (прикосновение к сетке не ведёт к проигрышу мяча только в том случае, когда подающий пробил мяч в сетку и один из игроков принимающей команды её коснулся; в этом случае мяч проигран подающей командой; при одновременном прикосновении к сетке игроков обеих команд мяч переигрывается);

6) при задержке или проводке мяча;

7) при прикосновении одного игрока к мячу два раза подряд.

8) при переноске игроком руки через сетку до удара;

9) при выбивании мяча под сетку или за границу площадки;

10) при прикосновении мяча к телу игрока ниже пояса;

11) при умышленном ударе по мячу какой-либо другой частью тела, кроме руки.

Если мяч проигран подающей командой, то право подачи переходит к противнику. Если мяч проигран принимающей командой, то подающей команде засчитывается очко.

При переходе подачи (кроме первого перехода) игроки той команды, к которой переходит подача, меняются местами: каждый игрок занимает место своего соседа. Передвижение происходит по направлению часовой стрелки.

Команда, первая набравшая 15 очков, считается выигравшей, если у команды противника счёт не больше 13 очков. В случае счёта 14 : 14 игра продолжается до тех пор, пока у одной из команд не будет преимущества в 2 очка. Для выигрыша партии одна из команд должна выиграть две игры. Если каждая команда выигрывает по одной игре, разыгрывается третья, решительная.

При игре в волейбол крайне важно правильно поставленное судейство. Ряд важнейших моментов в игре устанавливается единолично судьей. Был ли задержан мяч, задел ли игрок при тушке¹ за сетку мячом или рукой, перенёс ли руку раньше времени через сетку или нет — все эти вопросы разрешаются судьей и его решения оспаривать нельзя.

Судья помещается возле одного из столбов. Он руководит игрой и отмечает свистком:

1) начало игры;

¹ Тушкой называется сильный удар сверху вниз от сетки на площадку противника.

2) каждую подачу (мяч, поданный без свистка, перебивается);

3) каждую ошибку кого-либо из игроков;

4) все случаи, когда он считает нужным остановить игру.

После каждого разыгранного мяча судья объявляет счёт или переход подачи.

Несколько замечаний о тактике игры.

Волейбольный мяч очень легок и от неправильного удара неожиданно меняет направление. Если летящий на игрока мяч принять кулаком, то при малейшей неточности мяч отлетит в сторону. Значит, нужно играть раскрытыми ладонями. В большинстве случаев выгоднее играть двумя руками вместе.

Можно различить три случая в ударах по мячу во время игры:

1) удар для начальной подачи (сильный, возможно низкий);

2) удар для передачи мяча одним игроком другому (слабый, высокий) и

3) удар через сетку с близкого расстояния (сильный и верный удар в незащищённое место).

Все, кто хочет хорошо играть в волейбол, должны усвоить одно: тут силой ничего не сделаешь. Нужен расчёт, спокойное выполнение передачи и стремительный удар игрока передней линии через сетку.

3. ВЕСЕЛЫЕ СОСТЯЗАНИЯ

В этих состязаниях победит самый ловкий.

К финишу ведут две параллельные дорожки. На них — целый ряд препятствий, которые должны преодолеть бегуны. Препятствия можно соорудить из брёвен, жердей, длинных виц.

Дистанция забега не должна превышать 100 метров.

Нужно, чтобы зрители могли наблюдать за борьбой соревнующихся на всех этапах.

Первое препятствие: сделав после старта несколько шагов по дорожке, нужно вскочить на длинное бревно и пробежать по нему. Бревно может лежать на земле, но лучше если оно будет на невысоких подставках.

За бревном следует ряд нарисованных на земле кружков, по которым нужно пробежать, перескакивая с одного на другой. На каждый можно ступать только одной ногой.

Дальше — тонкая, на рогатках слега: через неё нужно перепрыгнуть. Перепрыгнул — новое препятствие: на дорожке воткнутые скрещенные друг с другом хворостины, — проползи под ними, не зацепив их.

За хворостинами — плетень, через него нужно перелезть.

И вот, наконец, новое препятствие: между двумя столбами натянут канат. Нужно влезть на столб, на руках перебраться по канату к другому столбу и спуститься по нему. Тут находится финиш.

На старте забег начинают одновременно два участника. Каждый преодолевает препятствие на своей дорожке.

Преодолевая препятствие, соблюдай правило: не выполнишь задачу сразу — повторяй до тех пор, пока не добьёшься успеха. Судьи должны строго следить за выполнением этого правила.

4. ГИМНАСТИЧЕСКИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Гимнастические упражнения полезны для развития ловкости, быстроты движений, силы. Лучше всего проводить их в виде состязаний.

Вот несколько занимательных упражнений:

1. Из трёх бросков мячом сделать наибольшее количество попаданий в «цель» — опрокинутый табурет.

2. Поднять табурет вверх, взяв его за ножку одной рукой, и поставить табурет обратно без шума на пол.

3. По команде «марш» обежать каждому два табурета в одном направлении, постараться скорее сесть на своё место и раньше товарища выдернуть за конец верёвочку, положенную под табуретами.

4. Упираясь руками в табуреты, сделать «угол» — поднять ноги, ступни вместе вперёд и, находясь в таком положении, успеть сосчитать до трёх.

5. Стоя на табурете, сделать «ласточку», сосчитать про себя до шести.

6. Один делает стойку на голове, опираясь на табурет, другой ловко подхватывает первого за ноги. После счёта «три», освобождая ноги, дать товарищу свободно перейти в положение стоя.

7. Сделать три последовательных прыжка с разбега через различно поставленные табуреты.

8. Встать на табурет, затем, не сходя с него, достать рукой чурку с пола, вновь подняться, держа в руках чурку.

9. Сделать на табурете «рыбку», сохраняя это положение до тех пор, пока не сосчитаешь про себя до шести.

10. Сделать на табурете «весы», сохраняя равновесие до тех пор, пока не сосчитаешь до шести.

11. Сделать «мостик» на двух табуретах, оставаясь в таком положении до счёта «три» (для мальчиков старшего возраста).

12. Перелезть с первого табурета на третий, не сдвинув ни одного.

Прыжки у стенки. 1. Стоя около стенки, подпрыгните, стараясь как можно выше достать рукой.

2. Сделайте такой же прыжок, но с разбега. Во время прыжка разрешается опереться левой рукой в стенку, а правой хлопнуть по ней, отметив на стенке место, до которого вы смогли достать.

3. Так же разбежавшись, упритесь в стенку ногой, как бы желая вбежать по стенке вверх. Так можно достать ещё выше.

Прыжки с палкой. 1. Возьмите палку 80 сантиметров длиной. Держа её за оба конца руками, перепрыгните через неё, не выпуская её концов из рук.

2. Гораздо труднее, не выпуская палки, прыгнуть обратно. Попробуйте это сделать.

3. То же самое сделайте, прыгая на одной ноге.

4. Встав правым боком к стенке, возьмите палку за один конец левой рукой. Другой конец уприте в стенку, чтобы палка была в горизонтальном положении. Теперь перепрыгните через палку, не отрывая её от стены. Сделайте то же самое, держа палку правой рукой.



Рис. 19.

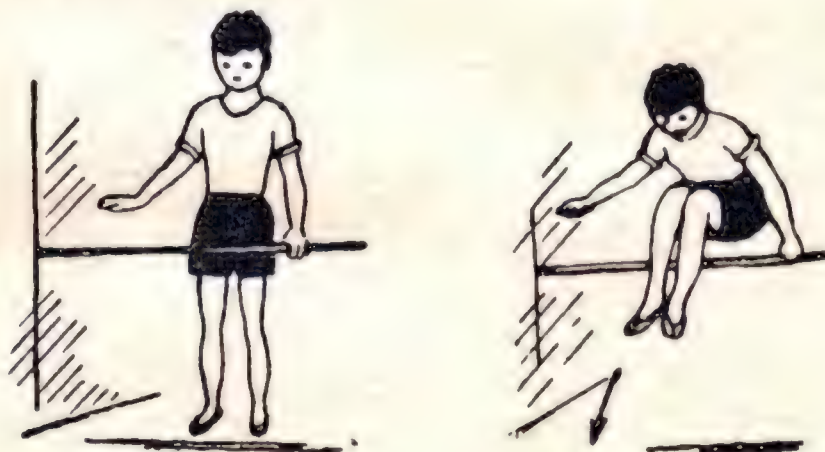


Рис. 20.

Между палками. Двое ребят держат две палки (палки лежат на вытянутых ладонях: во время прыжка их нельзя ни поднимать, ни сдвигать), одну палку на

метр выше другой (см. рис. 21). Все остальные участники по очереди прыгают между палками. Тот, кто заденет за палку, сменяет того, кто держит палки. Постепенно расстояние между палками надо сокращать. Вместо палок можно натянуть просто два пояса.

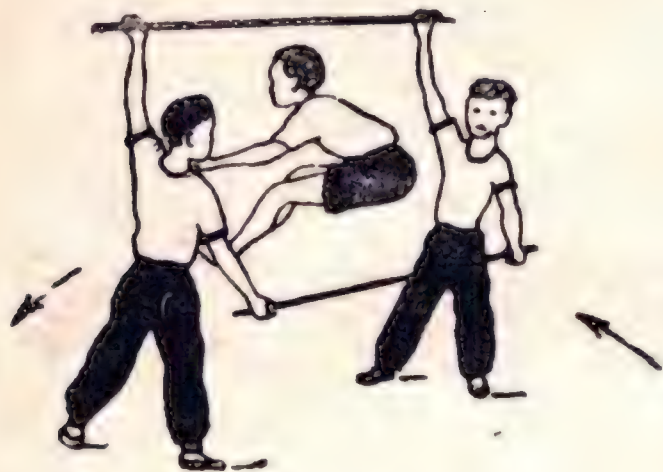


Рис. 21.

Прыжок «рыбкой». Гораздо труднее прыгнуть между палками или поясами «рыбкой». Это упражнение для ребят 13—15 лет. Делать его нужно на траве, на сене или на песке. Разбежавшись, надо вытянуть руки и прыгнуть между палками (или сквозь

обруч) головой вперёд, как прыгают в воду (см. рис. 22). Падать на землю нужно на руки и, сделав без задержки кувырок через спину (голова пригибается к груди), сразу встать на ноги. Прыгая «рыбкой», можно проскакивать, не задевая за края, сквозь обруч 50 сантиметров в диаметре.

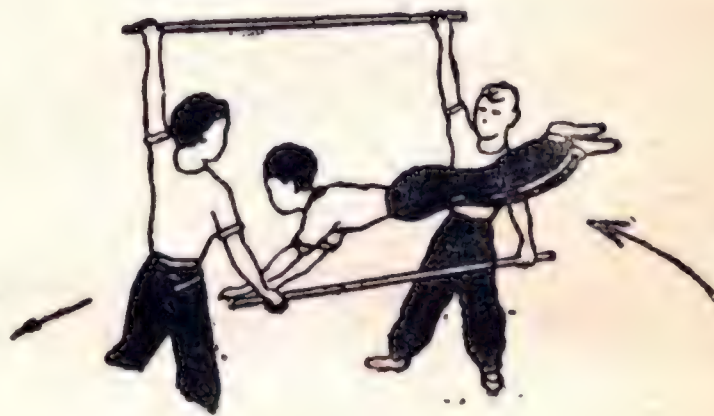


Рис. 22.

Прыжок с колен. Станьте на колени. Сильно взмахнув руками, оттолкнитесь от земли и

встаньте на ноги. Этот прыжок можно усложнить: нужно подбросить мяч, прыгнуть, пока мяч в воздухе, и поймать его.

Над стулом. Сядьте на стул. Обопритесь одной рукой о сиденье, а другой о спинку так, чтобы можно было

повиснуть над стулом в сидячем положении (см. рис. 23). Теперь перенесите ноги назад между руками и встаньте на пол за стулом. Ноги нужно пронести над стулом, не задевая его.

Кувырок с табуретом. Лягте животом на табурет, руками возьмитесь за ножки табурета. Теперь, подогнув



Рис. 23.



Рис. 24.

голову под табурет перекувырнитесь и снова встаньте на ноги, не выпуская табурета из рук.

Без помощи рук. Лягте животом на пол и сцепите руки за спиной, обхватив локти ладонями. Теперь, пока



Рис. 25.



Рис. 26.

товарищ успеет сосчитать до десяти, встаньте на ноги, не разжимая рук.

Мяч через голову. Лягте на спину и положите мяч на пол, сантиметрах в двадцати за головой. Упершись руками в пол, перенесите ноги через голову и, захватив носками мяч, положите его в ногах.

Поднимите мяч. Положите на пол мяч. Станьте так, чтобы он оказался сзади вас, около пяток. Руки отве-

дите за спину и обхватите левой рукой запястье правой. Присев, возьмите мяч правой рукой и выпрямитесь, не сдвигая ног с места.

Не уроните палку. Поставьте перед собой метровую палку и придерживайте её правой рукой. Левую ногу согните в колене, а правую отведите назад, затем, взмахнув правой ногой, перенесите её через палку, предварительно отпустив руку, и подхватите палку левой рукой, не дав ей упасть. То же самое сделайте левой ногой.

Встаньте с опорой. Станьте на колени. Упритесь палкой в землю в 50 сантиметрах от колен. Опираясь руками на палку, встаньте на ноги. Это упражнение можно делать только на земле, так как в помещении, на полу, палка может соскользнуть.

Прыжок с мячом. Начертите на земле две линии в полутора метрах одну от другой. Станьте около одной из них и, подбросив мяч (в сторону второй линии), перепрыгните за вторую линию и там поймайте мяч.

Мяч на верёвочке. Через высокую ветку дерева перекиньте верёвочку и привяжите к ней мяч так, чтобы он был на расстоянии метра от земли.

1. Взмахнув ногой, надо ею ударить по мячу. Если все ваши товарищи достают до мяча на такой высоте, подтяните мяч повыше, и так до тех пор, пока только кто-нибудь один сумеет достать его носком ноги. Он и будет победителем.

2. Подтяните мяч метра на два от земли. Подпрыгнув, нужно достать его головой.

3. Подняв мяч ещё выше, прыгайте так, чтобы ударить его рукой.

5. ИГРЫ В ЛЕСУ

Во время лесного карнавала на каждой лужайке должно быть возможно больше развлечений, игр и забав. Здесь мы помещаем несколько занимательных игр.

ЧУРБАН

Участники игры становятся в круг, берут друг друга за руки и поют:

Стоит чурбан
Не мешает нам.
Кто чурбан собьёт,
Из круга уйдёт.

Закончив песню, все начинают двигаться и плясать вокруг поставленного в центре чурбана, причем каждый старается потянуть своих соседей к чурбану, чтобы они его свалили.

Кто свалит чурбан, уходит из круга; остальные начинают игру сначала.

УЛЕЙ

Под деревом стоят ребята в затылок, держась друг за друга. Они изображают пчёл. Впереди — матка. Тут же притаился медведь.

Ребята хором поют:

Сидят птички-невелички
В тёмной темничке,
Вяжут вязаночки
Без иглы, без ниточки.

Как только присказка спета, медведь бросается к улью и пытается «взять мёд» — осалить последнего стоящего под деревом. Рой защищает свой улей. Но летать пчёлы могут только цепочкой, вслед за маткой. В какую сторону матка — в ту и пчёлы. Медведь вокруг дерева и пчёлы вокруг дерева.

Если медведю удаётся осалить последнего, тот становится медведем, а медведь маткой, и игра начинается снова.

ТЕРЕМ

Ребята играют на лесной поляне. Они — зайцы. Каждый выбирает себе терем — дерево. У двоих нет терема. Один изображает зайца, а другой — лису. Заяц бежит по внешнему кругу. За ним гонится лиса. Как только она осалит зайца, они меняются ролями.

Заяц бежит и кричит: «Мой терем под каждым деревом!» Он может стать под любое дерево, где стоит заяц. Но тогда заяц, стоящий под этим деревом, должен спастись от лисы. Он убегает от неё по внешнему кругу.

ЗАЯЦ БЕЗ ЛОГОВА

Играющие образуют несколько кружков, в каждом по четыре человека. В кружке они рассчитываются на 1-й, 2-й, 3-й и 4-й. Первые номера — это «зайцы». Они становятся в середину своего кружка. Остальные, держась за руки, образуют круги — «логовища». Два игрока должны остаться между «логовищами». Они изображают «бродячего зайца» и «лису». «Бродячий заяц» убегает от «лисы» и, спасаясь, вбегает в какой-нибудь кружок, где «лиса» пятнать его уже не может. Когда «бродячий заяц» вбежит в круг, из него обязан немедленно выбежать «заяц», бывший там до него. Теперь он становится «бродячим зайцем», и игра продолжается. Когда «лиса» запятнает «бродячего зайца», они меняются ролями.

Пробегать через «логовище» «бродячему зайцу» нельзя. Если забежал в него, то должен там и остаться. Играющие не имеют права задерживать «зайцев» и мешать им выбегать из «логовищ». Ребята, изображающие «логовища», становятся «зайцами» по очереди, а бывшие «зайцы» идут на их места. Если играющих много, то «логовища» можно делать из 6—8 человек. «Зайцев» менять нужно почаще.

ХРОМАЯ ЛИСА

Нарисуйте круг диаметром в 10 шагов. Это «*лисья нора*». По жребию или по счёту играющие назначают «*лису*», которая и становится «в *нору*». В своей «*норе*» «*лиса*» имеет право стоять и бегать на обеих ногах, но если она перешагнёт черту, то должна скакать только на одной ноге.

Все играющие дразнят «*лису*», стараясь её выманить из «*норы*». «*Лиса*» выжидает и высматривает, когда кто-нибудь из них зазеваётся, потом внезапно бросается за ним, старается нагнать его, прыгая на одной ноге, и осалить. Если это ей удаётся, то осаленный становится вместо неё «*хромой лисой*».

Играющим можно бегать и по самой «*норе*», но там «*лиса*» имеет право догонять их на обеих ногах.

ВОЛК, КОЗА И КАПУСТА

Играющие, выбрав «*волка*», «*козу*» и «*капусту*», берутся за руки и становятся в две шеренги лицом друг к другу. Расстояние между шеренгами должно быть не менее 3 шагов. «*Волк*» и «*коза*» становятся с наружной стороны, а «*капуста*» — между шеренгами.

По сигналу «*волк*» начинает ловить «*козу*», а «*коза*», спасаясь от «*волка*», в то же время ловит «*капусту*». Только одна «*коза*» может пробегать между стоящими в шеренге.

Кто кого скорей поймает, тот и выигрывает.

ВОРОБЬИ И ВОРОНЫ

На поляне обозначают две линии на расстоянии 40—50 шагов одну от другой. Играющие делятся на две равные команды и выстраиваются на этих линиях шеренгами. В одной из них «*вороны*», в другой «*воробьи*». Шеренги движутся навстречу друг другу. Ведущий медленно

произносит два первые слога команды: «Во-ро...» Когда между шеренгами останется 2—3 шага, он заканчивает команду возгласом: «...бей!» или «...на!»

Если он крикнул «воробей!», «воробьи» убегают на своё место, а «вороны» их ловят, если же «ворона!», то убегают «вороны», а ловят их «воробьи».

Играющий считается пойманным, если его осалили до черты, на которой стояла его шеренга.

Пойманные, после того как их подсчитают, возвращаются в свою шеренгу. Выигрывает та команда, которая после четырёх или шести встреч «наловит добычи» больше.

ХИТРАЯ ЛИСА

Играющие выбирают водящего — «хитрую лису», а потом делятся на пятёрки и становятся кружками. Это — «норки». В середине «норок» помещаются «звери».

В одной — «заяц», в другой «белка», в третьей «медведь» и т. д.

«Норки» располагаются по кругу примерно на одинаковом расстоянии друг от друга.

Под музыку «лиса» идёт внутри по кругу мимо «норок» и приглашает зверей с собой. «Лиса» подводит их к центру и начинает плясать. «Звери» повторяют за ней все её движения. Неожиданно «лиса» кричит: «Охотники идут!» — и стремится как можно скорее занять одну из «норок». «Звери» тоже бегут в свои «норки», стараясь опередить «лису». Тот, чью «норку» успеет занять «лиса», становится водящим, и игра продолжается.

ФЕХТОВАНИЕ

Двое играющих становятся друг против друга на расстоянии 3 шагов. На земле перед каждым из них проведена линия. Перед линиями начерчены круги, поперечником немного меньше шага. В центре каждого

Круга лежит камешек. У играющих — тонкие, гибкие прутья. Они такой длины, что играющий, стоя за своей линией, может достать камешек, лежащий в кругу «противника».

Задача заключается в том, чтобы ударом прута выбить камешек из чужого круга. При этом переступить линию не разрешается. Удары «противника» можно отражать своим прутом.

Выигрывает тот, кто раньше выбьет камешек.

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ ВЧЕТВЕРОМ

Четверо играющих берутся за верёвку, связанную в кольцо. По сигналу каждый из них начинает тянуть

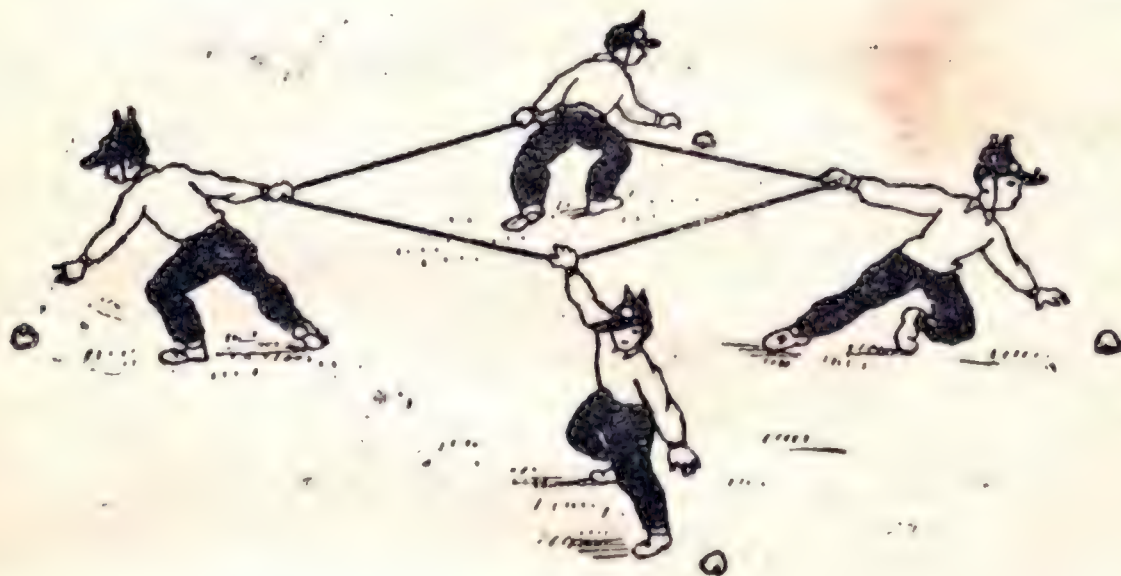


Рис. 27.

в свою сторону, пытаясь дотянуть до камешка, положенного на землю, и поднять его свободной рукой.

Побеждает тот, кому удаётся поднять камешек.

Можно устроить такое же перетягивание втроём, впятером и даже вшестером.

«БЕРЁЗОНЬКА, ВЫРУЧАЙ!»

Игра эта похожа на обыкновенные «салки», но играть в неё можно только в смешанном лесу, где среди различных деревьев растёт и несколько берёз. Если берёз нет, можно взять другие деревья, — лишь бы их было совсем немного.

Выбирается водящий. Все играющие убегают от него, стараясь не дать себя осалить. Если водящий догоняет одного из них, то тот, за кем он гонится, должен во что бы то ни стало добежать до берёзы и схватиться за неё; это его выручит: пока он держится за берёзу, водящий осалить его не может. Как только водящий кого-нибудь коснётся на бегу, он сам должен добежать до берёзы, пока его не осалили в ответ.

Тот, кого он осалил, становится водящим.

ДРУГ-ДРУЖОК, УСТУПИ ДУБОК

Играющие — белки. У каждой своё дерево. У одной белки дерева нет. Водящий подходит к дереву любой белки и просит:

Друг-другок,
Уступи дубок.

Белка не должна уступать свой дом. Она бежит по краю вправо, а водящий влево. Они по внешнему кругу обегают все дома с белками. Кто из них первый прибежит к дереву, от которого начинали бег, тот под ним и становится. Белка, оставшаяся без дома, водит. Она идёт к другой белке.

СТРЕЛОК И ЗАЙЦЫ

Перед игрой ребята считаются или меряются на палке. Кто остался — тот охотник, остальные зайцы. Играющие выбирают два дерева. Одно дерево — «дом», под ним лежит палочка-выручалочка. Другое дерево — «охотничья сума». Охотник стучит палочкой-выручалоч-

кой по дереву и считает. Отсчитав *«двадцать пять»*, он кричит: *«Иду зайцев ловить!»* Пока охотник считает, зайцы должны спрятаться в кустах, в ямах, под деревьями — кто где может. Охотник, взяв длинную ветку, отправляется на поиски. Если заяц обнаружен и охотнику удалось осалить его веткой, заяц должен отправиться в *«охотничью суму»* и сидеть под деревом на корточках, пока охотник ищет других. Но если заяц успеет добежать неосаленным до дома и взяться за палочку-выручалочку, он может перепрятаться. Если же этому зайцу удастся ещё и забежать в *«суму»* под деревом, где сидят пойманные зайцы, то перепрятаться имеют право все зайцы. Игра кончается, когда охотник посадит в *«суму»* трёх зайцев. Тогда заяц, пойманный последним, становится охотником, и игра начинается сначала.

У МЕДВЕДЯ НА БОРУ

На полянке отмечают круг — берлогу. В берлоге лежит медведь — водящий. Вокруг разложены сосновые шишки. Ребята, окружив берлогу, приплясывают и поют:

Медведь постыл
В берлоге застыл.
У медведя на бору
Грибы-ягоду беру.

Пока поётся песня, смельчаки стараются заскочить в берлогу и утащить оттуда шишку. В этот момент медведь должен кого-нибудь из них осалить. Кто попался, тот становится медведем, и игра начинается сначала.

БЕЛКИ И ЛИСА

Эту игру можно проводить в лесу, где много ветвистых деревьев, или на лужайке, где остались невыкорчеванные пни. Все играющие, за исключением водящего — *«лисы»*, изображают *«белок»*. Они спа-

саются от «лисы», вспрыгивая на пенёчки или повисая на низких сучьях дерева. «Лиса» старается поймать «белку», когда та ещё стоит на земле.

Если «белка» вскочила на пенёк или висит на ветке, «лиса» не имеет права ждать, пока она соскочит вниз или пока у неё устанут руки, а должна бежать за другими «белками». Играющим надо всё время меняться местами, перебегать от пенёка к пенёку, заставляя «лису» бросаться то в одну, то в другую сторону. Как только «лиса» поймает «белку», та становится «лисой» и начинает водить.

6. АТТРАКЦИОНЫ ЛЕСНОГО КАРНАВАЛА

На гулянии в лесу каждый захочет, соревнуясь с товарищами, проверить свою меткость, ловкость и силу.

Для этого можно устроить следующие аттракционы.

ВОРОНЯТА

Несколько пустых бутылок, на горлышки которых надеты бумажные головки воронят, широко раскрывших клювы, — вот и всё оборудование аттракциона. Правда, нужны ещё яго-

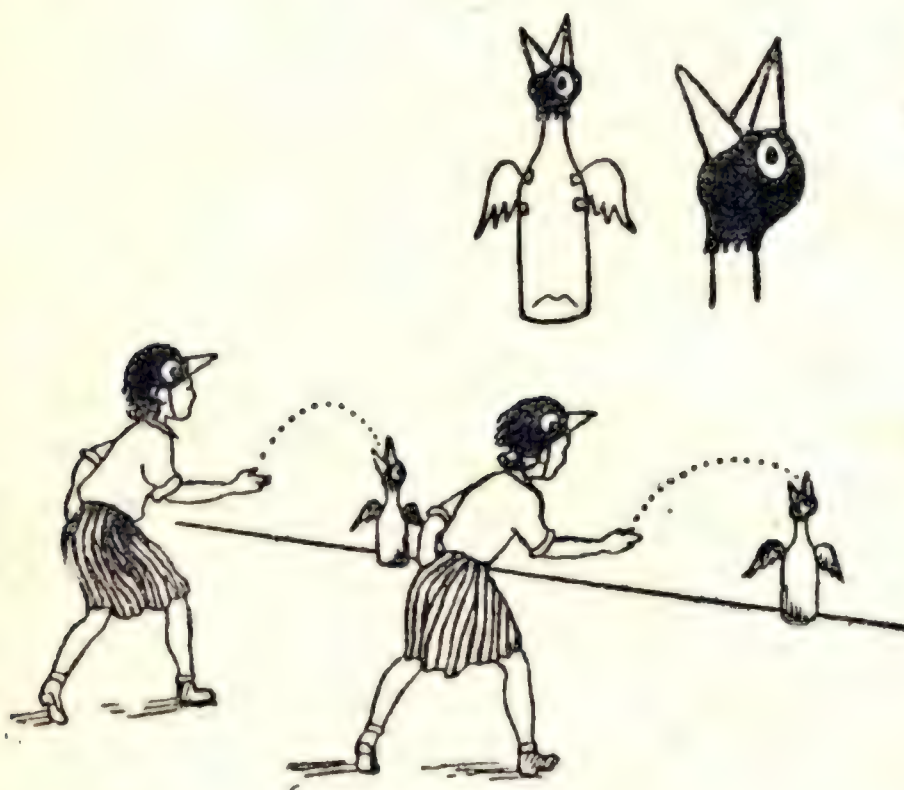


Рис. 28.

ды рябины или камешки. Играющие стоят за чертой в 3 метрах от вороньего «гнезда». У каждого в руках

10 ягод рябины или камешков. Надо кидать их в рот воронёнку так, чтобы хоть 5 камешков попало на дно бутылки.

ЗА ЖАР-ПТИЦЕЙ

Сделайте из материи или из картона ярко раскрашенную жар-птицу и посадите её на дерево так, чтобы прикоснуться к ней можно было, лишь поднявшись над землёй не меньше чем на метр. Подняться на такую высоту можно только пройдя по канату, который натянут между двумя деревьями.

Один конец его привязан ниже, а другой выше. Землю у дерева надо вскопать.

Доберётся до жар-птицы лишь тот, кто умеет ловко балансировать.

СШИБАЛОЧКИ

Укрепите между двумя пнями или двумя деревьями не толстый, но прочный шест. На этот шест, вытянув правые руки вперёд, становятся лицом друг к другу двое играющих. Стоять можно только на одной ноге. Ударяя противника по руке, надо заставить его соскочить с шеста. Можно хитрить. Противник, размахнувшись, хочет ударить по твоей руке, но ты её во-время убираешь: он теряет равновесие и слетает вниз.

ЗАЯЦ И МОРКОВЬ

На картоне или фанере надо нарисовать зайцев, а вместо ртов прорезать круглые отверстия.

В 10 шагах от зайца становится играющий. В руках у него морковка. Ему завязывают глаза, два-три раза поворачивают на месте и говорят: «Накорми зайчика».

Играющий должен пойти вперёд, держа морковку в вытянутой руке, и постараться сунуть её зайцу в рот.

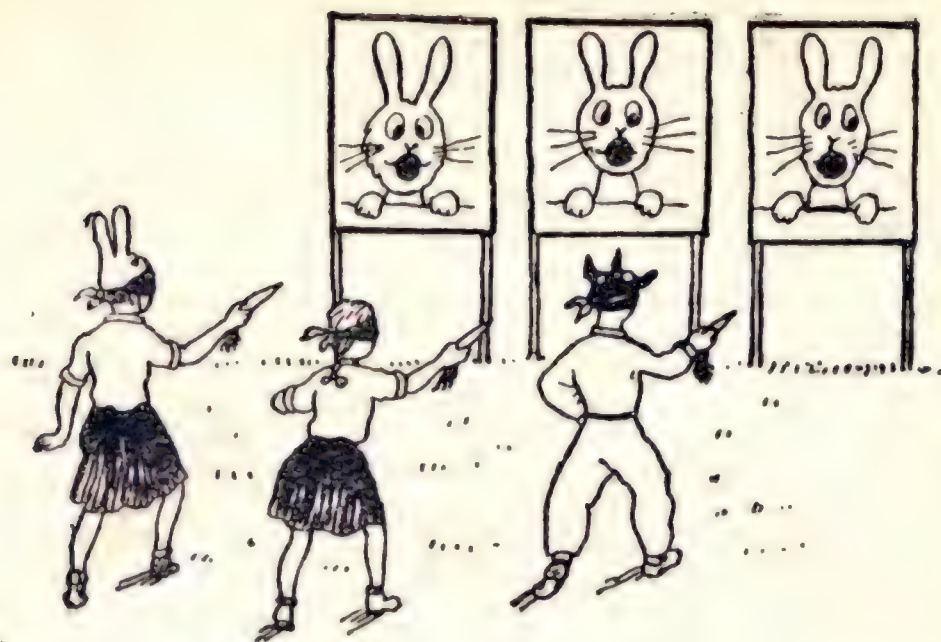


Рис. 29.



Рис. 30.

ЛЕСНОЕ БИЛЬБОКЕ

Для лесного бильбоке нужны ветка с развилкой, сосновая шишка и верёвочка. Подбрасывая шишку, ловите её в развилку ветки.

МЕДВЕДЬ И КОЛОДА

Между двумя деревьями укрепите перекладину и привяжите к ней на верёвке мешок с песком и соломой. Поставьте пять чурок. Играющий — медведь. Он отталкивает от себя колоду, и пока она не вернётся обратно, он должен

чурок. Играющий — медведь. Он отталкивает от себя колоду, и пока она не вернётся обратно, он должен

успеть схватить чурку. Кто захватит самую дальнюю чурку — получает пять очков, кто замешкается и успеет схватить только первую чурку — получит одно очко. Лучше постараться схватить не одну, а сразу



Рис. 31.

несколько чурок. А тот, кого стукнет мешок, проиграет все очки, и игру ему придётся начинать сначала.

ДРОТИКИ

Из гибкого прута ивы или берёзы сделайте одно или несколько колец и подвесьте их на ветках дерева. (см. рис. 32). Дротики тоже сделайте из прутьев. Кто из

вас сможет без промаха бросить свои дротики через все кольца?

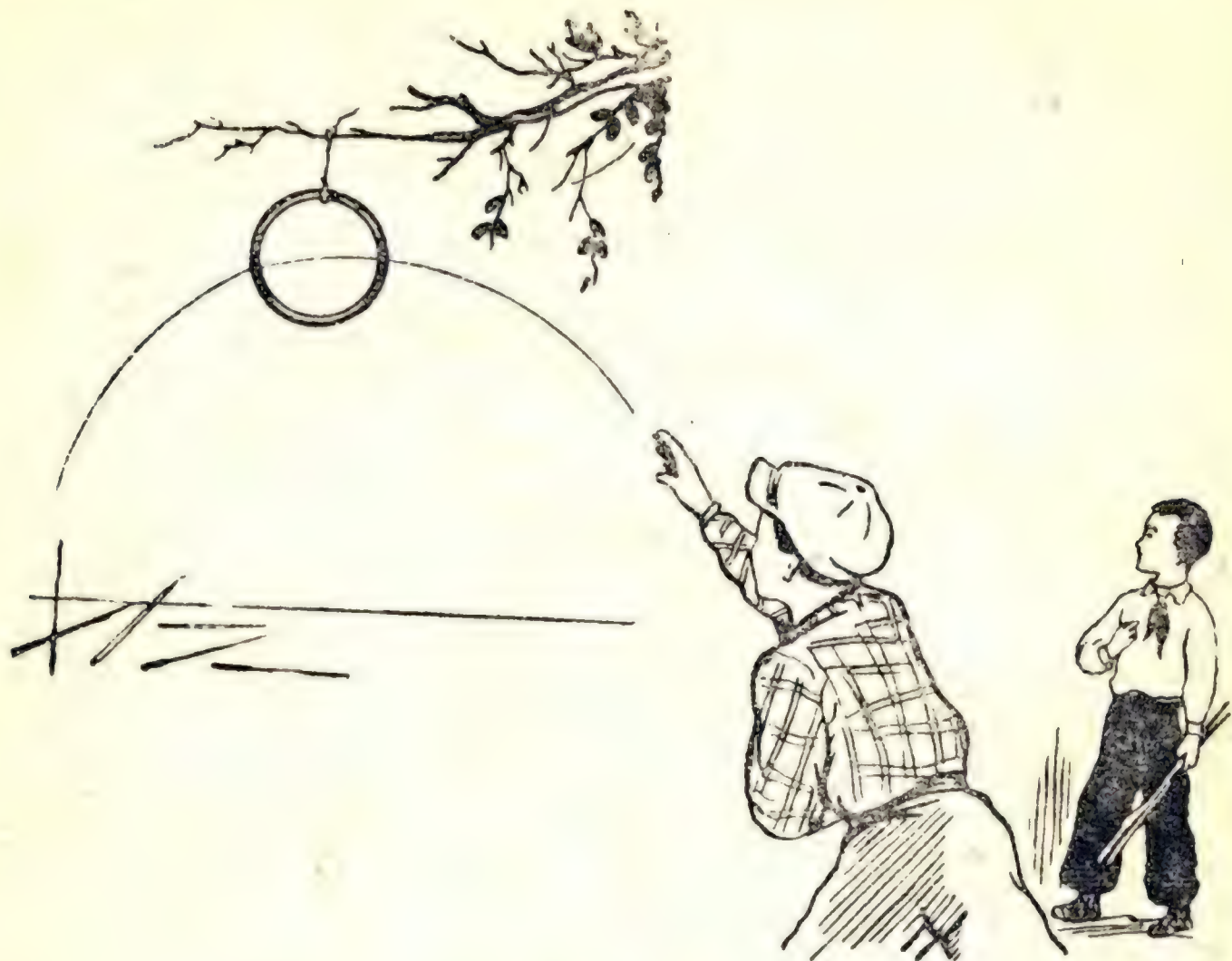


Рис. 32.

КУБАРЬ

Бывают кубари различной формы. Простой кубарь-юлу нетрудно выточить из дерева. Делают кубари и в виде пустого шара на ножке, с дырочкой в боку. Когда такой кубарь вертится, он свистит. Запустить кубарь не так просто, нужно суметь равномерно намотать верёвочку кнутика на кубарь и быстро её дёрнуть. Кубарь завертится, но это ещё не всё. Нужно уметь так подхлестывать кубарь кнутиком, чтобы тот вертелся не переставая.

ДЯТЛЫ

В аттракционе «дятлы» ребята стараются вышибить грузилом на верёвочке сосновую шишку.

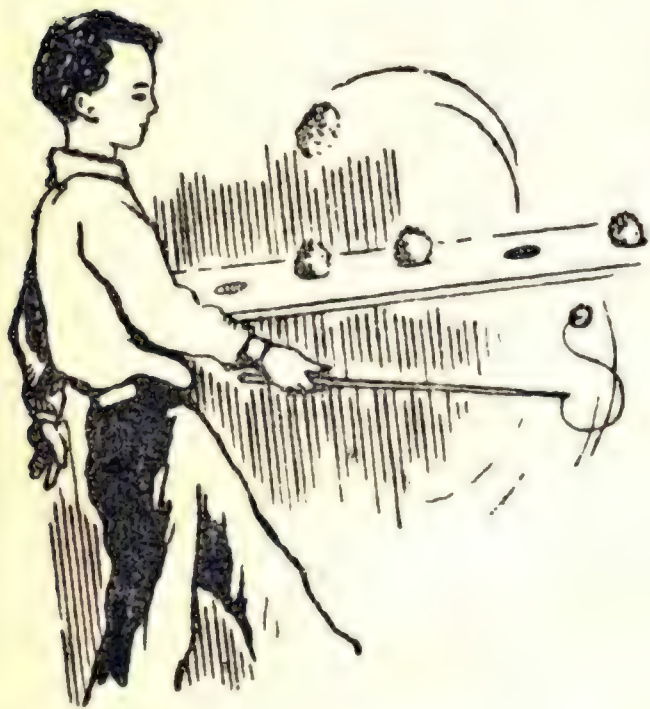


Рис. 33.



Рис. 33а.

Одновременно состязаются двое, идя навстречу друг другу. Кому удастся вышибить больше шишек, тот и победит.

КОЛЕЧКИ

На четырёх резинках укреплѐн кружок. На кружок укладывают колечки.

Один из играющих оттягивает за верёвочку кружок вниз и быстро его отпускает. Кружок высоко подбрасывает колечки. Играющий, стоящий рядом, должен поймать их на палочку. Каждое пойманное колечко — одно очко. Надо поймать возможно больше колечек.



Рис. 34.

ПТИЧЬИ КАЧЕЛИ

На высоте в полметра между двумя деревьями укрепите тонкую жердь. Участники игры становятся на жердь ногами и приседают на корточки. Держаться руками за жердь можно. Жердь начинают трясти, и «птицы», потеряв равновесие, одна за другой «слетают» на землю. Какая из них останется последней, та и победит.

БЕГ С КАПКАНОМ

Несколько небольших одинаковых мешков надо набить свежескошенной травой и завязать. Это и будут



Рис. 35.

«капканы». Постройте в шеренгу 8—10 ребят. К ноге каждого из них привяжите «капкан» и устройте бег наперегонки. Соревнование проходит весело, но бежать с «капканом» нелегко; поэтому отмерьте расстояние для бега не более чем в 30 метров.

БЕГ ВЧЕТВЕРОМ

В этом беге могут участвовать 8, 12 и 16 ребят. Разбейте их на четвёрки и поясами свяжите им ноги у щиколоток. Связывайте не очень плотно.

Каждая четвёрка должна пробежать наперегонки с другими 20 метров, обогнуть флажок и вернуться на своё место.

Флажков поставьте столько, сколько будет четвёрок.



Рис. 36.

ВОЛК И ЯГНЁНОК

Двое ребят становятся спиной друг к другу. Сцепившись руками, они стараются взвалить друг друга на спину и унести за свою черту.



Рис. 37.

Кто за черту бежит — тот «волк», а кто на спине лежит — тот «ягнёнок».

БЕГ НА ЧЕТВЕРЕНЬКАХ

10—12 ребят выстраиваются в шеренгу по линии и становятся на четвереньки.

По команде «марш!» каждый из них должен, как можно быстрее, пробежать на четвереньках 15 метров.

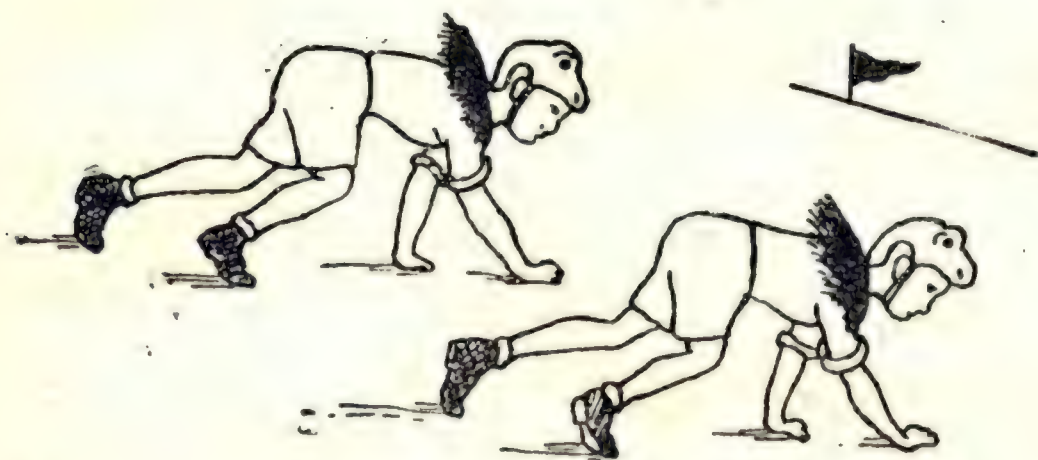


Рис. 38.

«РАК ПЯТИТСЯ НАЗАД»

Собравшись в несколько команд, играющие строятся в колонки по одному так, чтобы первые в колонках стояли на одной черте.

По команде «внимание!» все стоящие первыми поворачиваются спиной к флажкам, поставленным в 20 шагах от черты. По команде «марш!» они бегут к флажкам спиной вперёд, обходят вокруг них и, по-прежнему спиной вперёд, возвращаются на место.

Как только они перебегут черту, на которой стоят команды, начинают бежать вторые, затем третьи и т. д. Выигрывает команда, которая закончит бег быстрее.

Во время бега оглядываться не разрешается.

НАПЕРЕГОНКИ ШАГОМ

Начертите на земле прямую линию. В 50 метрах от неё проведите вторую. На первой линии выстраи-



Рис. 39.



Рис. 40.

ваются ребята. По сигналу они начинают возможно быстрее шагать ко второй линии. Следите за тем, чтобы никто не бежал и не шёл вприпрыжку. Если одной ногой идущий делает шаг, то другая в это время должна обязательно касаться земли.

Побеждает тот, кто придёт на вторую линию первым.

КОРЗИНКА

Как устроить этот аттракцион, понятно из рисунка. Корзинку надо раскачивать. Каждый из ребят пытается забросить в корзинку пять шишек или камешков.

7. ЗВЕНО НА РЕКЕ

Уметь хорошо плавать должен каждый пионер и школьник. Это также необходимо, как уметь ходить, прыгать, бегать.

С чего надо начать, чтобы научиться плавать? Прежде всего нужно показаться врачу. Купаться могут только ребята, которым разрешил врач. Ни в коем случае не начинать учиться без руководителя. Занятиями должен руководить или преподаватель физического воспитания, или инструктор по плаванию, или вожатый, умеющий хорошо плавать.

Указания руководителя обязательны для всех ребят.

Прежде чем приступить к занятиям, необходимо выбрать место для купания. Хорошо, если берег будет песчаным и пологим, а вода проточной и чистой, без сильного течения. Нужно чтобы кто-нибудь из хороших пловцов заранее обследовал место, намеченное для купания, и убедился в том, что дно там ровное без коряг и ям.

На расстоянии 10—15 метров от берега глубина не должна превышать 100—110 сантиметров, а скорость течения должна быть не больше 20—25 метров в минуту.

Начинать купаться можно только при температуре воды 16—18 градусов Цельсия.

Купаться и учиться плавать следует два раза в день: утром и вечером. Не надо купаться раньше, чем через два часа после еды. Нельзя входить в воду потным, разгорячённым. Для первого раза не следует находиться в воде больше 3—5 минут. Постепенно увеличивайте время купания до 10—15 минут. Придя на берег реки или озера, сделайте несколько гимнастических упражнений для рук, ног и туловища. Выйдя из воды, нужно сейчас же хорошо растереть кожу полотенцем.

Если вы будете учиться плавать сразу всем звеном, занятия ваши пойдут успешнее и интереснее.

ПРИВЫКАЙТЕ К ВОДЕ

Возьмитесь за руки и цепью войдите в воду по пояс. Опустите руки, повернитесь лицом к берегу, глубоко вдохните воздух, согните колени и погрузитесь с головой в воду. Прodelайте это упражнение несколько раз.

НАДО НАУЧИТЬСЯ ПРАВИЛЬНО ДЫШАТЬ

Главное — это научиться правильно дышать и перестать бояться воды.

Поставьте ноги на ширину плеч, согните колени, нагнитесь так, чтобы можно было лечь грудью на воду, а для опоры упритесь в колени кистями рук.

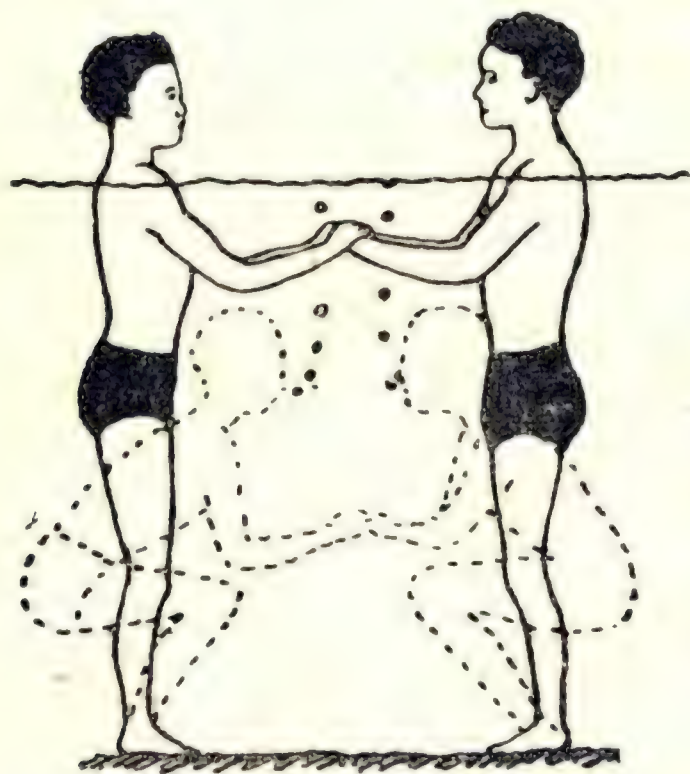


Рис. 41.

Глубоко вдохните ртом воздух и медленно выдыхайте его через рот, опустив подбородок в воду. Вдох короткий, выдох длинный. Научитесь свободно дышать, выдыхая воздух в воду. Теперь снова возьмитесь за руки, и все сразу, сделав вдох, погрузитесь в воду и выдохните воздух под водой.

Сделайте это несколько раз: сначала выдыхайте через рот, потом через нос.

Откройте под водой глаза. Научитесь их держать открытыми. Осмотритесь под водой, посчитайте, сколько пальцев покажет вам товарищ. Потом поменяйтесь ролями: покажите пальцы товарищу, пусть он их посчитает. Не огорчайтесь, если не все упражнения у вас

получатся сразу. Постепенно тренируясь, вы их осилите.

Когда вы освоитесь с водой, научитесь дышать, вы сумеете свободно держаться на воде. В этом легко убедиться, проделав упражнение «поплавок».

ВСПЛЫВАНИЕ «ПОПЛАВКОМ»

Сделайте глубокий вдох и, присев, погрузитесь с головой в воду. Обхватите кистями рук голеностопные суставы ног и прижмите подбородок к груди. Не пройдет двух-трёх секунд, как ваше тело само всплывёт на поверхность «поплавком» и будет свободно плавать. Убедившись, что ваше тело держится на воде, как «поплавок», попробуйте научиться скользить по воде.

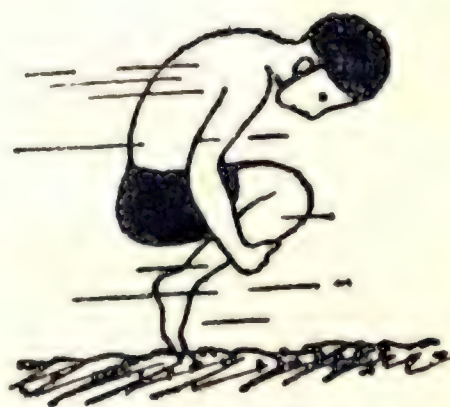


Рис. 42.

СКОЛЬЖЕНИЕ НА ГРУДИ

Зайдите в воду по грудь, повернитесь лицом к берегу и прочно встаньте на дно обеими ногами. Вытяните руки вверх, пригните голову к груди, согните корпус вперёд, сделайте вдох и, слегка присев, сильно оттолкнитесь ногами от дна. Надо вытянуть руки и выпрямить ноги. Ваше тело должно скользить по воде в горизонтальном положении.

СКОЛЬЖЕНИЕ НА СПИНЕ

Теперь попытайтесь выполнить скольжение на спине. Зайдите в воду по грудь и станьте к берегу спиной; согните ноги в коленях; сделав вдох и прижав подбородок к груди, сильно оттолкнитесь ногами и скользите

к берегу на спине. Руки держите свободно, вытянутыми вдоль туловища, ладонями книзу. Вы уже научились дышать через рот и умеете скользить по воде. Теперь нужно разучить работу ногами.

РАБОТА НОГАМИ

Сев на берегу, упритесь ладонями в землю позади тела и отклоните плечи назад. Попеременно работайте

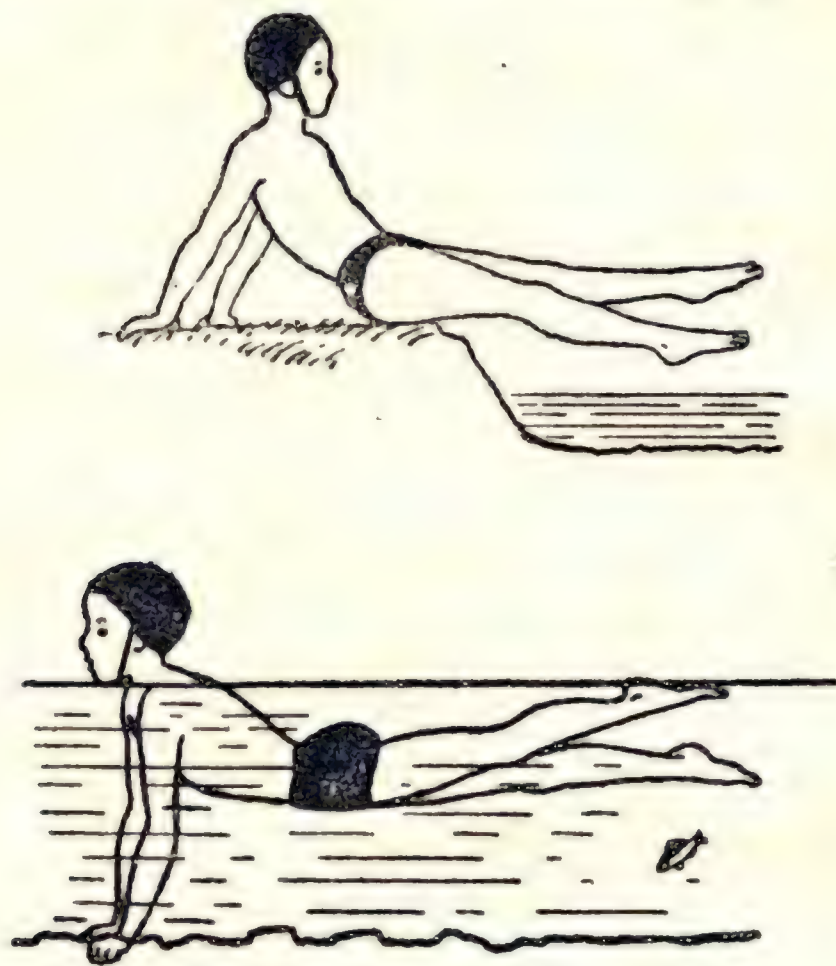


Рис. 44.

выпрямленными ногами. Правая нога идёт вниз, левая вверх так, чтобы расстояние между носками ног было 25—30 сантиметров.

Теперь на мелком месте упритесь руками в дно так, чтобы ваши ноги всплыли и плечи оказались на поверхности.

Старайтесь работать ногами ритмично так же, как делали это на берегу. Прислушайтесь! Если ноги работают правильно, то вы услышите бурлящий звук, похожий на звук, который издаёт винт парохода.

УПРАЖНЕНИЕ «ПАРОХОД»

Зайдите в воду по пояс, сделайте скольжение на груди вдоль берега и во время скольжения начните ра-



Рис. 45.

ботать ногами. Ударяйте ногами по воде так, чтобы вода позади вас пенилась и бурлила, как у парохода. Голова в это время должна быть опущена в воду, руки вытянуты.

Потом возьмите в руки небольшое полено или доску и, работая одними ногами, проплывите 15—20 метров.

РАБОТА РУКАМИ

Стоя в воде по грудь, нагнитесь вперёд. Вытяните одну руку под водой вперёд ладонью книзу. Другая рука согнута в локте и прижата сбоку к груди. Загребайте попеременно руками к бедру. После каждого греб-

ка рука сгибается в локте, выходит из воды и снова входит в воду пальцами вперёд (см. рис. 46).

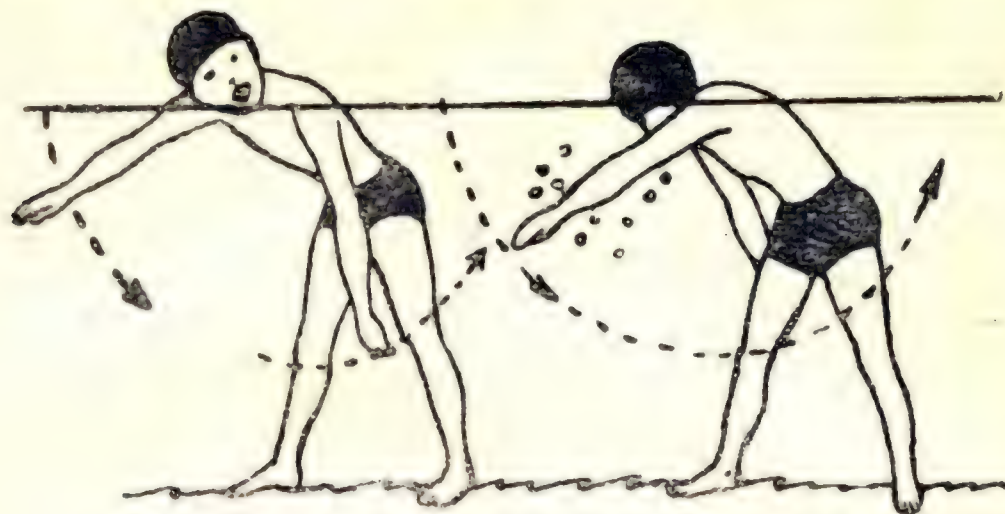


Рис. 46.

ПЛАВАНИЕ КРОЛЕМ БЕЗ ВЫНОСА РУК

Теперь смело делайте скольжение на груди. Поднимите голову (подбородок касается поверхности воды) и одновременно с работой ног включайте в работу руки. Дышите свободно, не спешите, старайтесь плыть так, чтобы на одно движение вашей руки пришлось не меньше трёх-четырёх ударов ногами.

За одно-два занятия вам не выполнить всех этих упражнений, но, тренируясь регулярно, вы научитесь плавать способом «кроль» без выноса рук.

Когда вы научитесь плавать кролем, вас больше никогда не будут страшить ни моря, ни широкие реки.

8. ЗАБАВЫ НА ВОДЕ

КТО ВЫПРЫГНЕТ ИЗ ВОДЫ ВЫШЕ?

Для того чтобы выполнить это упражнение, нужно, находясь на глубокой воде в вертикальном положении, сделать сильное движение ногами, наподобие «ножниц»,

и одновременно кругообразное движение руками. Эту забаву можно проводить в форме соревнования, например: доставание подвешенных над водой предметов (см. рис 47).



Рис. 47.

ПЛАВАНИЕ С РАЗЛИЧНЫМИ ПРЕДМЕТАМИ ПРИ ПОМОЩИ ТОЛЬКО НОГ

Возьмите в руки какой-либо нетяжелый предмет: кусок сухого дерева, резиновый мячик и на спине проплывите расстояние в 10—15 метров. Это упражнение можно провести как соревнование. Победителем будет считаться тот, кто быстрее проплывёт это расстояние.



Рис. 48.

ПЛАВАНИЕ НОГАМИ ВПЕРЁД

Плыть ногами вперёд можно на спине или лёжа на груди. Для этого нужно, вытянув сомкнутые ноги, энер-

гично работать руками. Это затейное состязание можно проводить на дистанцию 5—10 метров.

НЫРЯНИЕ ЗА ПРЕДМЕТАМИ

Это упражнение могут выполнять только отлично плавающие пловцы в возрасте 12—15 лет. В чистую прозрачную воду, на твёрдое песчаное дно, на глубине 1,5—2 метров, бросается кусок металла или камень, обёрну-



Рис. 49.

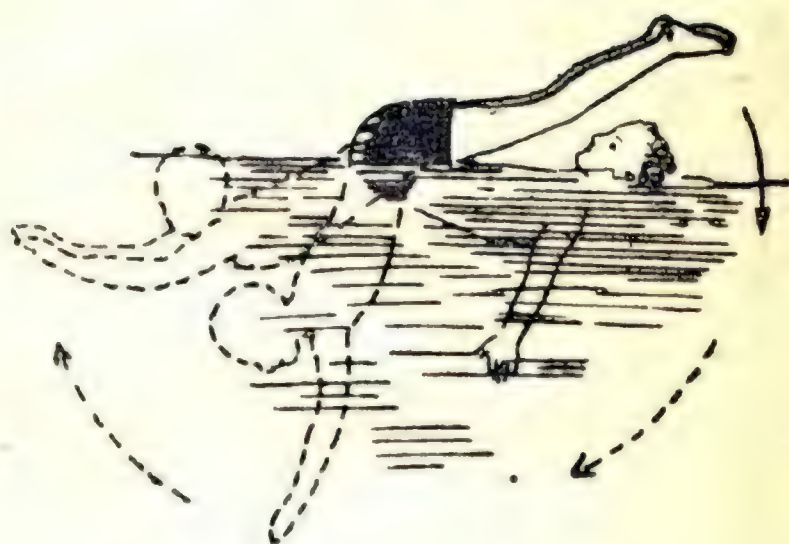


Рис. 50.

тый в цветную материю. Сделав вдох, пловец погружается под воду с открытыми глазами и, отыскав предмет, всплывает с ним на поверхность.

КУВЫРОК

Лёжа на спине, пловец поднимает обе ноги вверх и забрасывает их за голову, при этом вытянутые в стороны руки давят на воду. Происходит кувырок назад в воду (см. рис. 50).

«МАЧТА»

Лёжа на спине, подгребают ладонями воду под себя. Как только достигнута известная устойчивость, начинают сгибать одну ногу, приподнимая её из воды, после чего выпрямляют медленно колено и ставят ногу вертикально, как мачту. Ещё труднее поднять вертикально обе ноги, но и это некоторым удаётся. Нужно лишь сильнее давить руками на воду и гнать её под себя.

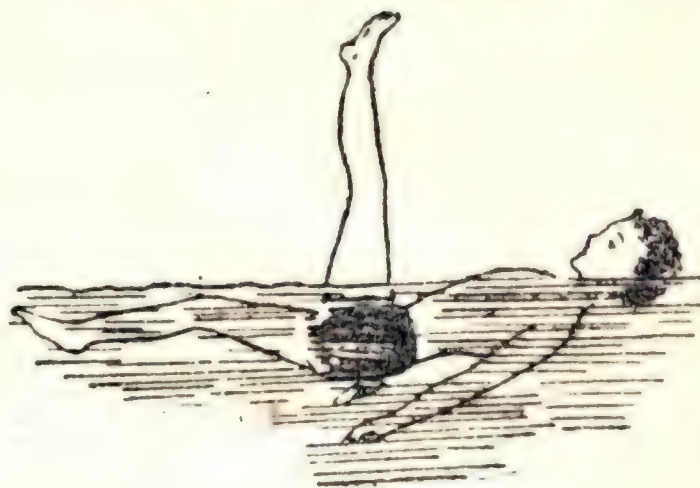


Рис. 51.

«ТОРПЕДА»

Пловцы, держась за руки, ложатся на спину и, подогнув ноги, упираются друг в друга ступнями (подошвой о подошву). По команде

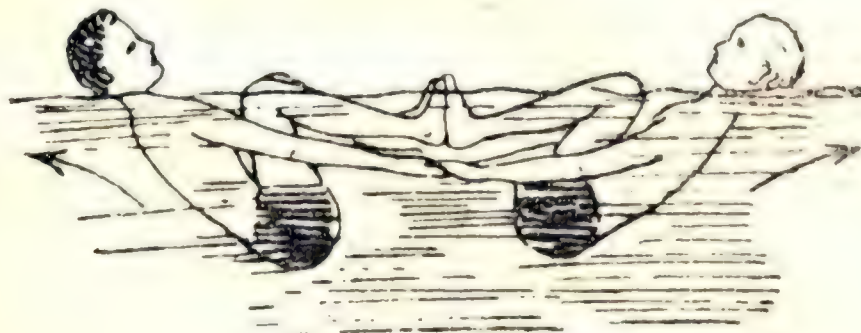


Рис. 52.

«марш» оба пловца одновременно отталкиваются ногами и, как торпеда, скользят по воде в разные стороны.

«КАЧЕЛИ» ИЛИ «ВЕСЫ»

Пловцы лицом друг к другу держатся за руки. Один опускается вертикально вниз под воду, а затем, поднимаясь вверх, тянет в свою очередь своего товарища под

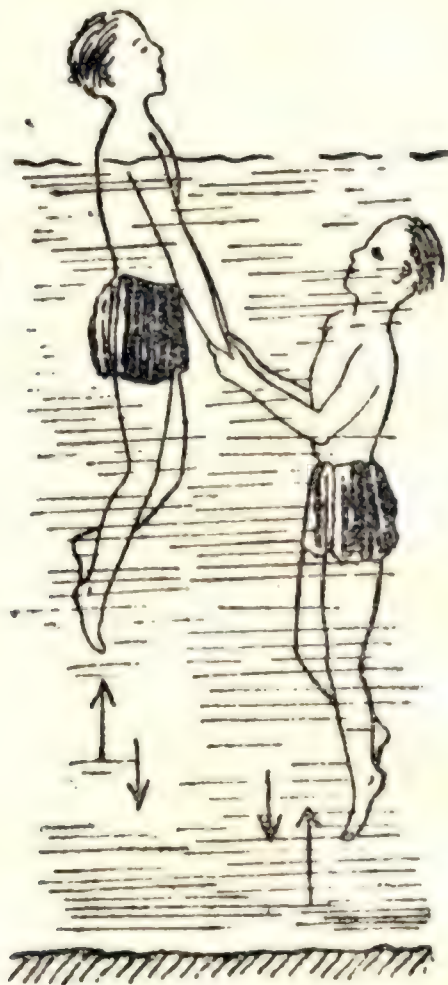


Рис. 53.

воду. Это даёт первому возможность подняться над поверхностью воды и набрать свежего воздуха. В следующий момент пловцы меняются ролями.

ПЛАВАНИЕ ВДВОЁМ

Передний пловец плывёт на спине, работая одними руками, а другой держится за его ноги и работает одними ногами, лёжа на груди или на спине, закрепив подмышками ступни ног своего партнёра.

1. КАТАНИЕ С ГОР

Зимой катание с горы — очень увлекательная и широко распространенная забава на воздухе. Если нет естественной горы, можно сделать искусственную. Выберите теплый день и, скатав большие комья, сложите их вместе. Сверху засыпьте их снегом. По склону горы снег разравнивают и утрамбовывают, а по бокам насыпают невысокие валики. Наклон горы не должен превышать сорока пяти градусов. Чем гора выше и длиннее, тем увлекательнее катанье.

По ширине гора может быть рассчитана на одну-три колеи для катания, причем каждая колея ограничивается с боков валиками. Наверху горы делают широкую ровную площадку с невысокими загородками по бокам.

На площадку поднимаются по ступенькам, вырубленным в снегу. Параллельно лестнице должна быть гладкая дорожка для того, чтобы удобно было везти санки вверх.

Гору из снега легко превратить в ледяную, регулярно поливая ее водою, начиная сверху и постепенно спускаясь вниз.

Для катанья с горы употребляются санки различного устройства. Можно использовать ледянку. Она

представляет собой кусок толстого льда круглой формы, в котором сделана выемка для сиденья, сбоку раскаленным гвоздем просверлено отверстие, через которое продета веревка.

Ледянку можно устроить из старого решета, наморозив на него снизу толстый слой льда.

На санках и ледянках катаются в одиночку и компанией, устраивая «поезд»: веревками сцепляют несколько санок «гуськом» так, чтобы они плотно подходили друг к другу.

Поезд из ледянок устраивают иначе: каждый подкладывает веревку под себя и берет за ноги соседа, который едет позади.

Попробуйте съехать с горы вдвоем: пусть один из вас сидит, а другой стоит позади во весь рост, в случае необходимости придерживаясь за плечи товарища.

Воткните в снег по обочине горы и дорожки флажки или вешки. Съезжая, соберите их.

Разложите вдоль колеи согнутые из прутьев обручи диаметром 25—30 см. Съезжая с горы, внутри каждого из них воткните в снег флажок или вешку.

2. ИГРЫ НА СНЕГОВОЙ ПЛОЩАДКЕ

ЛЬДИНКА

Один из ребят водит. Он кладёт перед собой небольшую плоскую льдинку. Все, кто хочет играть, окружают водящего широким кольцом. Тот, кто водит, толкает ногой льдинку, чтобы она выскользнула из круга. Остальные ребята, не сходя с мест, задерживают льдинку, отбивают её обратно. Кто пропустит льдинку с правой стороны или под ногами, тот сменяет водящего.

КАРУСЕЛЬ

Поглубже вбейте в снег кол, наденьте на него колесо, к колесу крест-накрест привяжите два длинных шеста. Вот карусель и готова. Четверо могут кататься, цепив санки к шестам, а двое — вертеть карусель, заложив палки между спицами колеса.

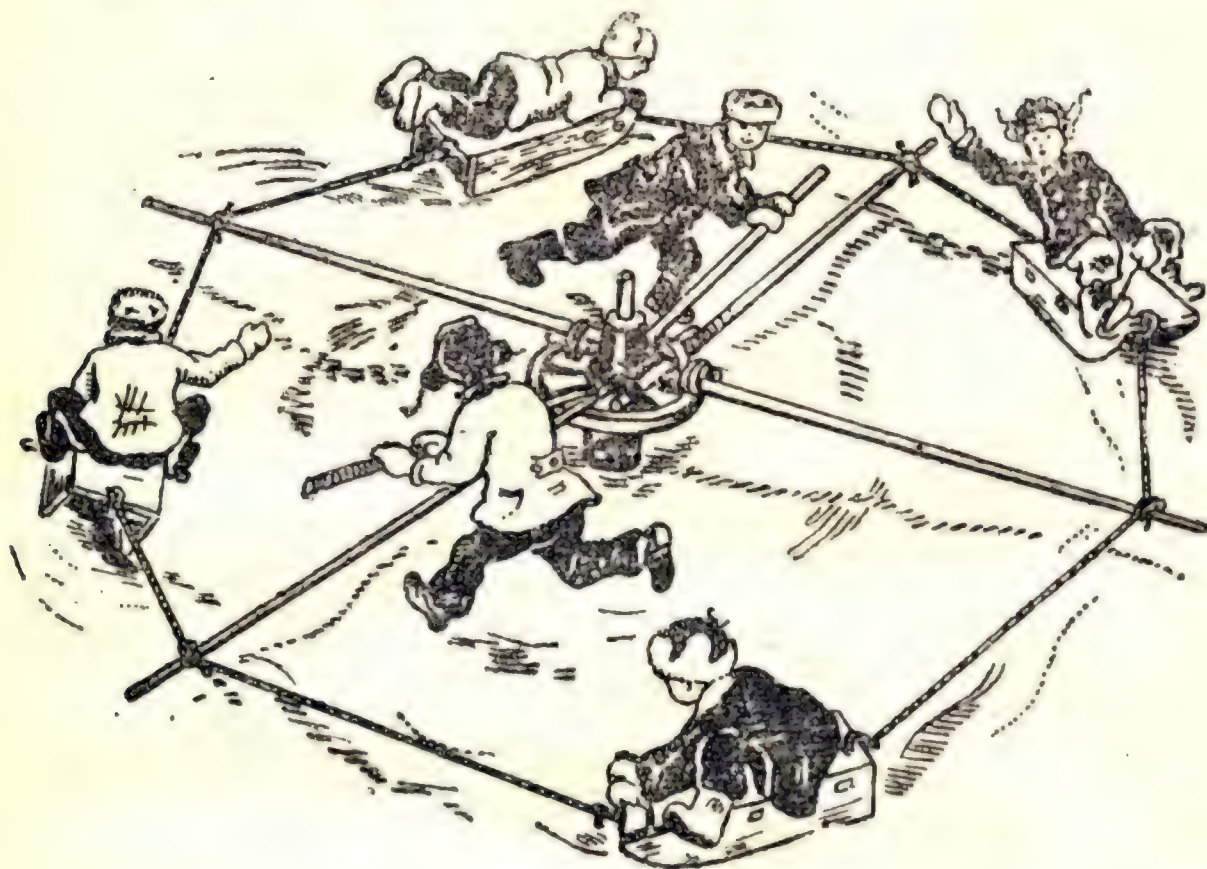


Рис. 54.

Круговую дорожку, по которой скользят санки, сделайте не ровной, а волнами. Так, конечно, интереснее кататься.

С РАЗБЕГА НА ГОРУ

Сделайте гору из снега, полейте немного водой. И невысокая ведь гора, всего метра три, а попробуйте взобраться на неё с разбега, увидите: не так-то это просто. А кто не очень ловок, тот лезь на горку по верёвке. Тоже задача нелёгкая.

НЕ ХОДИ НА ГОРУ

Гору изображает небольшой снежный ком. Его окружает несколько ребят, крепко взявшихся за руки. Они тянут друг друга и стараются заставить кого-нибудь влезть на гору. Кому волей-неволей придётся ползти на снежный ком, тот выходит из игры.



Рис. 55.

КУБАРИКИ

Садись на ледянку и подожми под себя ноги. Пусть кто-нибудь из твоих товарищей обовьёт ледянку

ку длинной верёвкой; если он быстро и сильно потянет к себе конец верёвки, то ледянка вместе с тобой начнёт кубариком вертеться на месте.

Два-три кубарика можно запустить сразу — на соревнование: какой дольше будет вертеться.

ПО МИШЕНЯМ

Отвесная невысокая стенка из снега. В ней сделаны глубокие ямки с наклоном вниз. Это — мишени. Около стенки — защитник. Против него играют 5—6 человек. Они стоят за чертой в пяти шагах от мишени. У каждого из них одна задача: ударом клюшки загнать мяч в мишень. А защитник его отби-



Рис. 56.

вает. Кто попадѣтъ мячом въ мишень — тому защитник уступает своё место.



Рис. 57.

ЗМЕЙКА

Взять длинный прут, потолще большого пальца: тонкий конец срезать, а другой конец заострить. Получится тонкий колышек длиною в метр или немного побольше. Надо кору с колышка снять, полить его водой и обморозить, — вот и выйдет «змейка». Бросать эти «змейки» нужно плашмя по нехоженному снегу. Чья «змейка» ляжет дальше, тот и выиграл. Для соревнования выбирают место, где бугры намела метелица, где пороша легла по насту. «Змейка» в мягкий снег нырнѣтъ да и вынырнет, сугробы насквозь пробивает, с одного на другой перескакивает.

ВОЗЬМИ В ПЛЕН

Для этой игры все участвующие делятся на две равные группы и выстраиваются одна рядом с другой на расстоянии пяти метров. Ребята стоят гуськом в затылок друг другу, в трёх метрах один от другого.

В тридцати метрах от каждой шеренги (от правой — вправо, от левой — влево) группы имеют свои города. Одна группа — белые, другая — чёрные.

Судья (или вожатый), стоящий в стороне, подаёт команду: «*Убегают белые!*» По этой команде белые поворачиваются к своему городу и бегут туда, стараясь не попасть в плен. Чёрные в тот же момент поворачиваются и бегут за ними, стараясь догнать и взять в плен, т. е. запятнать тем же способом, как и при игре в «пятнашки».

Судья отмечает, сколько белых было взято в плен, прежде чем они добрались до своего города.

После этого группы возвращаются на прежние места. Игра повторяется сначала. Каждая группа убегает пять раз.

Команду «*убегать!*» судья может подавать не обязательно по очереди каждой группе, а два или три раза подряд одной и той же группе. Так что всё время будет напряжённое внимание: «*Убегать или догонять?* В таких случаях часто, вместо того чтобы убегать, некоторые, растерявшись от неожиданности, сами поворачиваются навстречу догоняющим и, конечно, сразу попадают в плен.

ШАР ЗА ЧЕРТУ

Две команды человек по 10—15 стоят одна против другой, каждая на своей черте в один ряд. Между рядами «поле» шагов двадцать. Ребята все с клюшками; гоняют они деревянный шар или мяч для хоккея от одной команды к другой. У всех задача такая: загнать шар за черту «*противника*», а через свою его не пускать, отбивать обратно. В «*поле*» за черту никто не заходит.

Пропустила команда шар, — значит, одно очко проиграла; ударит кто-нибудь по шару так, что он до «*противника*» не докатится, то команда, которая била, получает тоже штрафное очко.

Играют, пока интересно. Какая команда меньше проштрафится, за той и победа.

ПЕРЕБЕЖКА ПОД ОГНЁМ

На снегу очерчиваются блиндажи — квадраты 3×3 метра, в 10 метрах один от другого. В 15 метрах от них надо прочертить линию огня. Одно звено помещается в блиндаже № 1, а второе — на линии огня.

Задача первого звена — перебежками по одному под огнем «противника» перебраться из одного блиндажа в другой.

Задача второго звена — бросая снежками в перебегающих, обстреливая их, вывести всех из строя и не допустить перебежки в другой блиндаж.

Для того, чтобы вывести из строя перебегающего, достаточно попасть в него одним снежком.

Судья следит за тем, чтобы тот, в кого попали снежком, уходил в сторону. По команде: «И в а н о в, в ы й д и!» перебегающий Иванов уже не имеет права ни возвратиться в первый блиндаж, ни бежать во второй. Он отходит к судье.

По окончании перебежки судья устанавливает, сколько человек перебралось благополучно, и даёт команду поменяться местами.

Теперь первое звено — стреляющие, а второе — перебегающие.

Выигрывает звено, у которого больше играющих перебралось из одного блиндажа в другой.

ДУЭЛЬ

Это соревнование между двумя соперниками — кто кого «подстрелит».

Для проведения дуэли на снегу чертятся два круга по одному метру в диаметре. Расстояние между кругами 10 метров.

Кроме стреляющихся должен быть «секундант», который следит за соблюдением правил.

Соперники бросают жребий, кто стреляет первым. Другой получает право выбрать сторону. После этого они расходятся по местам.

«Секундант» стоит в стороне и подаёт команду «Начинай!»

По этой команде стреляющий делает снежок и бросает им в своего соперника, не выходя из метрового круга.

Тот, в кого бросают, может приседать, подпрыгивать, как угодно увёртываться, но тоже не выходя из своего круга.

После броска первого по команде «секунданта» «Отвечай!» второй, в свою очередь бросает снежком в первого.

Если один попал, а другой промахнулся, то промахнувшийся выбывает, а на его место становится новый соперник. Выбывший может стать «секундантом».

Если же при первых бросках оба промахнулись, то им даётся по второму, решающему выстрелу. В том случае, если опять у обоих промахи или оба попали друг в друга, считается ничья.

Эту же дуэль можно провести между звеньями. Одно звено выстраивается против другого шеренгой на расстоянии 10 метров.

Все участники становятся в метровые круги, причем расстояние между своими стрелками должно быть не меньше 3 метров.

«Секундант» кидает жребий, какое звено стреляет первым и какое выбирает сторону.

Когда все встали на свои места, «секундант» командует: «Первый начинай!» Увидев результат, командует: «Первый отвечай!» и т. д., пока не отстреляются все участники соревнования.

Подстреленные выбывают, а оставшиеся снова встают друг против друга. Дуэль продолжается до тех пор, пока не выйдут из строя все участники одного звена.

СОРЕВНОВАНИЕ СНАЙПЕРОВ

Для этого соревнования нужно проделать небольшую подготовительную работу.

Первое, нужно подготовить снежный вал или забор метра полтора-два в высоту и метров восемь в длину.



Рис. 58.

Второе, нужно сделать (лучше всего из фанеры) мишени. Они могут быть или квадратные, или круглые, или фигурные, но все одинаковые. Мишени должны быть крепко прибиты к длинным палкам.

Можно сделать обруч из проволоки или лозы, середину затянуть бумагой, прикрепив её к обручу деревянными прищепками. Получится прекрасная мишень.

Вот и вся подготовка.

Проводят соревнование двое судей: один из них находится за забором вместе с мишенями и группой соревнующихся, а другой — на линии огня, в 15 метрах от мишеней, вместе со стреляющими.

Соревнующихся снайперов в командах должно быть столько, сколько сделано мишеней. Каждый снайпер имеет свой номер, соответствующий номеру одной из мишеней.

Когда все заняли свои места, судья, держащий мишени, даёт команду: «Поднять мишени!» Мишени поднимаются по одной, но не по порядку номеров, а вразбивку. Например: 3, 8, 6, 1, 5 и т. д.

Судья даёт команду чётко, но не громко, так, чтобы не слышали на линии огня, например: «Восьмой!» По этой команде участник соревнования, имеющий мишень с цифрой восемь, быстро поднимает её над забором, но так, чтобы нижний край мишени был не выше, чем на 50 сантиметров над забором, и держит её поднятой, пока судья сосчитает: «Раз, два, три!» По счёту «три» мишень быстро опускается.

На линии огня все снайперы стоят в напряжённом ожидании со снежками в руках. Как только над забором появляется мишень, тот снайпер, который имеет такой же номер, какой написан на мишени, быстро прицеливается и бросает снежок, стараясь попасть в мишень, пока она над забором.

Судья на линии огня следит за тем, чтобы стреляющие не переходили линию и не путали номеров.

Каждая мишень поднимается по три раза. После этого участники меняются местами — стреляющие берут мишени (каждый свой номер), а держащие мишени под этими же номерами выходят на линию огня.

Выигрывает та команда, у которой было больше попаданий.

ШТУРМ КРЕПОСТИ

Прежде всего необходимо построить крепость. Строить её нужно основательно, так, чтобы она не развалилась во время игры и могла простоять всю зиму. Конечно, её надо ремонтировать после каждого штурма.

Внутренняя площадь крепости 4×4 метра. Это ровная, утоптанная площадка, которая обносится кре-

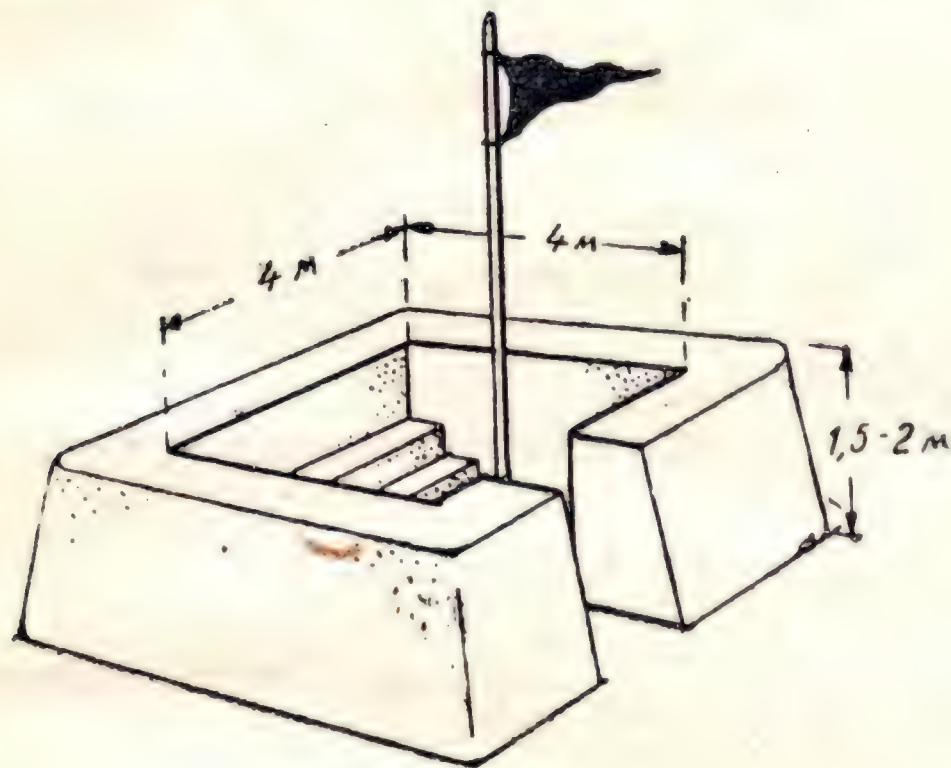


Рис. 59.

постными стенами. Их высота 1,5—2 метра, толщина внизу, у основания, 100—120 сантиметров, вверху 70—90 сантиметров. С внутренней стороны стены отвесные, с наружной — покатые. В одной из стен проделываются крепостные ворота шириной в один метр. Внутри крепости делаются ступеньки, по которым защитники входят на стены крепости после штурма.

Строить крепость нужно из больших снежных комьев в дни оттепели. Когда стены готовы, их нужно в морозный день полить водой для прочности.

Внутри крепости, посредине крепостного двора, на высоком шесте водружается флаг.

При проведении штурма все играющие делятся на две неравные партии: $\frac{1}{3}$ — защитники и $\frac{2}{3}$ — нападающие.

Защитники находятся внутри крепости. Один из них назначается комендантом крепости и второй — его заместителем.

У нападающих назначаются: командир штурмующей группы и два заместителя.

Если играющих много, то на каждые 10 человек назначается «офицер» — командир десятки (это и у защитников и у нападающих).

Задача нападающих — прорваться в крепость и овладеть знаменем. Для этого достаточно, чтобы хоть один ворвался внутрь крепости (через стену или в ворота), добежал до знамени и дотронулся до шеста.

Задача защитников — не пропустить никого из штурмующих к знамени внутри крепости.

Нападающие собираются метрах в пятидесяти от крепости. Там командир разрабатывает план штурма, даёт задания своим заместителям, устанавливает сигналы, и после этого начинается штурм.

Судья (или посредник), с белой повязкой на рукаве, находится снаружи крепости; один его помощник с ним, а второй внутри крепости (они тоже с повязками).

Бой идёт снежками. Тот в кого попали снежком, выбывает из строя. Командир штурмующих и комендант крепости выбывают из строя только после трёх попаданий. Их заместители и офицеры выбывают после двух попаданий. Если командир или комендант выбывает из строя, он громко, чтобы все слышали, объявляет, кто остаётся вместо него (комендант объявляет лишь в том случае, если постоянный заместитель уже выбыл из строя раньше).

Игра ведётся до тех пор, пока не будут выведены из строя все нападающие или не будет захвачено знамя крепости.

3. НА ЛЫЖАХ

Хорошему лыжнику не страшны овраги, горы, бездорожье. Умелый лыжник пройдёт всюду. Каждый из вас, ребята, должен уметь владеть лыжами. Научитесь сами и научите своих друзей стоять уверенно на лыжах.

ПОВОРОТ ПРЫЖКОМ

Стоя на лыжне, повернитесь кругом так, чтобы сохранить на снегу след только одной пары лыж. Это можно сделать, совершив поворот прыжком без помощи палок.

Встаньте точно на лыжню. Палки отложите в сторону. Чуть присядьте и прыжком повернитесь направо так, чтобы лыжи были опять вместе. Постепенно увеличивайте угол разворота в прыжке и добейтесь полного поворота, сохраняющего одну лыжню.

ПОВОРОТ ЧЕРЕЗ НОГУ

Можно сделать поворот кругом и другим способом. Поднимите левую лыжу носком кверху и пяткой по-



Рис. 60.

ставьте её ближе к носку правой лыжни. Затем, убрав левую палку, отпустите лыжу влево на снег так, чтобы

ее носок был направлен в противоположную сторону. После этого, опираясь на левую ногу, перенесите правую лыжу на снег рядом с левой. Поворот сделан.

КОМБИНИРОВАННЫЙ ПОДЪЕМ

Выберите такую горку, у которой пологий подъём через несколько метров переходил бы в более крутой.



Рис. 61.

В 7 метрах от начала подъёма поставьте на горке первый флажок, ещё через 10 метров укрепите второй флажок.

С небольшого разгона обычным переменным ходом дойдите до первого флажка; чтобы лыжни не скользили назад — притоптывайте ими и посильнее опирайтесь на палки, корпус наклоняйте вперёд.

Такой подъём называют «прямым».

Лишь только вы пересекли линию флажка и подъём стал круче, переходите на «ёлочку». Для этого разверните носки лыж пошире в стороны, а пятки лыж сблизьте.

Опираясь на левую ногу и правую палку, сделайте шаг правой ногой, тотчас же выбросив вперёд левую руку с палкой. Затем, опираясь на правую ногу и левую палку, сделайте шаг левой ногой, вынося вперёд правую руку с палкой. И так шаг за шагом. Лыжи ставьте, вдавливая в снег внутреннее ребро лыжи. Корпус наклоняйте вперёд. Чем круче подъём, тем шире расставляйте носки.

Добравшись «ёлочкой» до второго флажка, развернитесь, переступая лыжами вправо или влево, и спуститесь с горки. В первое время разворот на склоне горы будет вам труден. После нескольких тренировок вы сумеете его выполнить более уверенно.

ЗАТОРМОЗИ, ОСТАНОВИСЬ

Лыжнику очень важно уметь мгновенно затормозить и остановиться не только на равнине, но и при быстром спуске с горы. Лыжнику, овладевшему секретом мгновенной остановки, не страшно любое, внезапно появившееся на пути, препятствие.

Установите один флажок на склоне горки, а другой в 5 метрах ниже подножия горки.

Задача перед вами такая.

Начните спуск с горы по прямой. На полной скорости, за 2—3 метра от первого флажка, затормозите «плугом».

Торможение «плугом» делается так: не ослабляя скорости, слегка присядьте и сведите колени вместе. Корпус немного подайте вперёд. Пятками ног разведите лыжи в стороны — носки лыж начнут сходиться. Лыжи при этом сваливайте на внутренние рёбра и нажимайте на них пятками. Чем круче свалите на рёбра лыжи, тем

быстрее вам удастся затормозить. Палки, как и всегда при спуске с гор, обязательно отведите назад.

Остановившись у флажка, продолжите спуск в низкой стойке, присев на сильно согнутые в коленях ноги.



Рис. 62.

Остановитесь точно у второго флажка, обогнув его с любой стороны.

НА САМОМ КРУТОМ ПОДЪЁМЕ

Лыжник может подняться на гору самой большой крутизны, применяя подъём «лесенкой».

Научитесь и вы. Встаньте правым боком к горе. Лыжи поставьте параллельно. Обопритесь на левую

палку, а левую лыжу внутренним ребром вдавите в снег. Переставьте правую лыжу выше и немного вперёд, нажимая на внешнее ребро лыжи. Одновременно воткните в снег повыше и правую палку. Опираясь на обе палки и правую лыжу, подтяните левую лыжу к правой. Ногу при переносе лыжи сгибайте в колене.

Так, поднимаясь вверх по диагонали, пройдите метров пятнадцать-двадцать, затем развернитесь и продолжайте подъём по диагонали в другом направлении.

КТО БЫСТРЕЕ

Прочертите на снегу линию старта. В 50 метрах поставьте поворотный флаг.

На линии старта без палок выстраиваются все участники бега и по общей команде одновременно начинают бег до флажка и обратно.

Выигрывает тот, кто лучше овладел скользящим шагом,— он первым придёт к финишу.

САМЫЙ МЕТКИЙ

Выберите в 20 метрах от флажка любую цель (дерево, пень и т. д.). Попробуйте попасть в неё хоккейным мячом (или мешочком с песком), не сходя с лыж.

ГОНКИ С ПРЕПЯТСТВИЯМИ

Со старта по сигналу все бегут обычным русским шагом, отталкиваясь попеременно то левой, то правой палкой. На расстоянии 50 метров должен стоять флажок.

Как только вы добежали до первого флажка, сложите обе палки вместе и держите их перед собой вертикально в вытянутых вперёд руках. В таком положении вы про-

бегаєте ещё 20 метров до того места, где должен стоять второй флажок.

Дойдя до второго флажка, снимайте лыжи, берите и лыжи и палки на плечо и пешком идите 30 метров до третьего флажка.

Там снова встаньте на лыжи, возьмите палки в руки, но нижними концами палок упирайтесь в передние концы лыж. Так вы двигаетесь ещё 20 метров до четвертого флажка.

От четвертого до пятого флажка — 30 метров. Это расстояние нужно пройти, перевернув одну лыжу загнутым концом назад. Перевернуть можно любую лыжу, по своему выбору. Это будет обозначать, что одна лыжа у вас сломалась. Палками пользуйтесь, как при обычной ходьбе.

У последнего, пятого флажка становитесь на лыжи и все 150 метров обратно пройдите как можно быстрее.

Кто из вас придёт первым, тот и будет победителем соревнования.

«ПЯТНАШКИ»

Можно на лыжах провести простую игру — «пятнашки». Правила игры те же, что и в обычные «пятнашки». Все играющие расходятся по площадке. Один назначается водящим. Он старается догнать кого-либо и запятнать — стукнуть концом палки по заднему концу лыжи. Кого он запятнал, тот становится водящим, и игра продолжается.

4. ИГРЫ НА КАТКЕ

СПИРАЛИ

Учиться делать спираль вдвоём легче, чем одному. Начинайте разбег, взявшись за руки. Встаньте на правую или левую ногу, согните её в колене, сделайте упор



Рис. 63.



Рис. 64.

на наружное или внутреннее ребро конька, а свободную ногу оттяните назад, как показано на рисунке.

Когда вы научитесь делать спираль вдвоём, попробуйте сделать её коллективно. Для этого пять-десять человек, взявшись за руки, разбегаются по катку и по команде становятся на одну ногу, делая упор на одно из рёбер конька (на наружное или внутреннее). При исполнении спирали важно, чтобы в шеренге все сколь-

зили на одном ребре конька. Для облегчения скольжения во время езды вперёд рекомендуется сосредоточивать тяжесть корпуса с наружного ребра на внутреннее и наоборот.

«ПИСТОЛЕТИК»

Выполнить «пистолетик» не так трудно, как может показаться сначала. Вы разбегаетесь, вытягиваете вперёд



Рис. 65.



Рис. 66.

ногу, садитесь... Не один раз вы упадёте, прежде чем уловите секрет «пистолетика». Научитесь прежде сколь-

зить, присев на двух ногах. При скольжении наклоняйте корпус как можно больше вперёд. После трёх-пяти упражнений попытайтесь, сидя, выставить вперёд одну ногу.

Вдвоём научиться делать «пистолетик» значительно легче, чем одному. Если один из конькобежцев уже умеет делать эту фигуру, он садится вторым и поддер-



Рис. 67.

живает товарища сзади, чтобы тот не упал. Так, катаясь в паре, он тренирует новичка.

Самое увлекательное — делать «пистолетик» коллективно, колонной — один в затылок другому. Разбежавшись, все по команде приседают и вытягивают вперёд, по условию, правую или левую ногу, как показано на рисунке.

САЛКИ

Научившись делать «пистолетик», можно играть в «салки» на катке. Отличается эта игра от обычных «салоков» тем, что водящий может коснуться только игро-

ка, который не успел сесть в «пистолетик». Если же игрок скользит, сидя в «пистолетике», его касаться нельзя.

«КАПУСТКА»

Хорошо включить в групповое катание фигуру «капустка». Для этого, сделав разбег по направлению



Рис. 68.

друг к другу, участники каждой пары становятся лицом к лицу, широко расставив ноги и взявшись за руки, тянут друг друга к себе, а сами оттягиваются назад. По закону инерции они начинают вращаться, а их коньки оставляют на льду след, напоминающий кочан капусты. Особенно интересно смотреть на «капустку», когда её исполняет не одна пара, а 5—6 пар.

ЖИВЫЕ УЗОРЫ

Тут всё дело в вожаке да в музыке. Возьмутся ребята за руки, впереди вожак — опытный конькобежец. Он и ведёт не спеша за собой всю цепочку: то круг во весь каток сделает, то спираль закрутит, то перехлестнёт цепочку восьмёркой. И всё выходит легко, если ехать в ногу, а это, конечно, проще сделать, когда играет музыка.

ИЗВИЛИСТАЯ ДОРОЖКА

На льду по прямой линии положены круглые комки снега в трёх шагах один от другого. В каждый комок

воткнута вешка. Это отмечена дорожка, которая для разных игр пригодится. Разбежавшись, можно между вешками на одной ноге вдоль всей дорожки проехать; можно клюшкой перед собой мяч гнать, а то и на метле верхом промчаться.

Во всех этих играх один комок нужно объезжать слева, другой — справа, и ни одного комка не тронуть, вешки ни одной не свалить.

КОЛЕЧКИ

На льду в комьях снега поставлены палочки — штук пятнадцать, в десяти шагах одна от другой. Надо проехать вдоль всего ряда и на каждую палочку кольцо надеть. Если бы не торопясь это делать, так ничего здесь и трудного нет, а то ведь вдоль второго ряда другой конькобежец едет, тоже на свои палки кольца надевает и старается тебя обогнать. Ну, конечно, спешишь: то мимо палки проскочишь — возвращаться надо, то кольцо второпях никак не наденешь. До последней палки доедешь и обратно: теперь по дороге надо все кольца снять. Кто к старту скорее вернётся, тот и выиграет.

ПОЕЗДА

Две равные команды — два «поезда». Чем длинней «поезда» — тем интересней. Конькобежцы становятся в «поезде» один за другим, каждый крепко держится за того, кто стоит впереди. Оба «поезда» отправляются в путь по сигналу. Чей «поезд» скорее дойдёт до следующей станции, где стоят флажки, та команда и выигрывает. Всем надо ехать в ногу, а то «поезд» в пути разорвётся и команда проиграет.

СЛАЛОМ НА КОНЬКАХ

Слалом на коньках — это состязание в беге с различными искусственными препятствиями. Дистанция

пробега — метров 250—300. Она разбивается на отдельные этапы по 50—75 метров. На каждом этапе конькобежцы должны преодолеть одно из препятствий.

На небольшом школьном катке общая дистанция слалома составит из нескольких кругов. Количество участников состязания не более 10 человек.

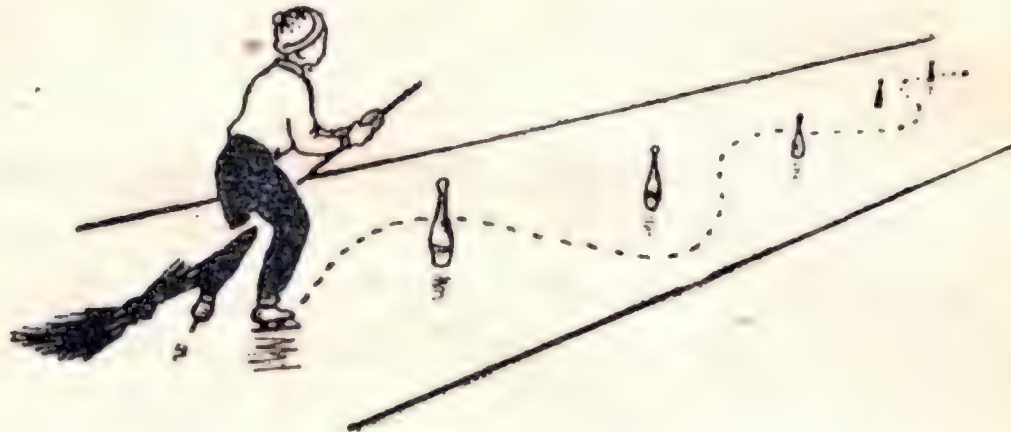


Рис. 69.

Конькобежцы уходят со старта поодиночке, через 2—3 минуты один после другого. Судья каждому отме-



Рис. 70.

чает время выхода со старта. Другой судья принимает конькобежцев у финиша.

Первый этап конькобежцы проводят «верхом на метле» подобно тому, как малыши обычно скачут верхом на палочке. Задача осложняется тем, что каждый дол-

жен проехать «змейкой» между булавами, стоящими в ряд на льду. Кто собьёт булаву, обязан поставить её на место и снова преодолеть это препятствие.

Второй этап соревнования — езда в присядку. На льду катка устанавливают арки (4—5), сделанные из прутьев, толстой проволоки или дранок. Высота арки не более метра. Расстояние между арками 3 метра. Требуется, сделав сильный разбег, низко присесть и проехать в таком положении через все арки, не зацепив ни одну из них. Если нехватит разбега, разрешается выпрямиться, сделать шаг для нового разбега и, присев, скользнуть под арку. Кто собьёт арку, обязан поставить её на место, повторить попытку и только после преодоления препятствия продолжать бег.

Количество этапов можно увеличить, добавив другие препятствия, как, например, бег задним ходом, скольжение на одной ноге, бег с прыжками через воображаемый ровик и т. д.

Последний этап конькобежцы проводят по прямой ледяной дорожке без всяких препятствий. Этот отрезок пути может быть самым длинным, но не более 100 метров.

Цель участников состязания — пройти всю дистанцию слалома на коньках в наиболее короткое время.

5. ИГРЫ С КАНАТОМ

Много забавных и интересных игр можно провести на катке с помощью обыкновенного каната. Канат должен быть не очень толстым, но прочным. Все играющие — на коньках.

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА

Простейшая забава с канатом — перетягивание. Играющие делятся на две равные команды. Во главе каждой команды — капитан. Он устанавливает порядок

номеров в своей команде: кто должен быть ближе к центру, а кто на самом краю. Между командами прочерчивается небольшой коридор — нейтральная полоса.



Рис. 71.

(Линии коридора можно проложить синькой). По сигналу судьи каждая команда старается перетащить канат на свою сторону. Команда, которая сможет втянуть противников в коридор, считается победительницей.

«МЕЛЬНИЦА»

С помощью каната можно устроить на катке весёлую карусель-«мельницу».

За канат берётся 15—17 человек. Самый рослый и



Рис. 72.

сильный из них становится в центре; он держит канат как раз посередине, а остальные, разделившись на две равные по силам команды, становятся лицом по ходу движения. Каждый участник игры держится за канат обеими руками. По сигналу судьи карусель приходит в движение. Играющим приходится бежать на коньках «через ножку», то есть всё время поворачивая (рис. 72). Тот, кто не умеет ещё бегать «через ножку», должен во время бега низко приседать, сгибая ноги в коленях, иначе ему не удастся сохранить равновесие.

Хороших конькобежцев следует ставить ближе к концам каната. Им придётся бегать быстрее, нежели тем, кто находится ближе к центру.

«АРКАН»

Играющие становятся в колонну по одному. Все держатся за канат. Впереди колонны ставят одного из лучших конькобежцев, владеющего техникой разбега и торможения. В хвосте колонны размещаются тоже опытные конькобежцы.

Игра заключается в следующем. Как только колонна достигнет середины ледяной площадки, головной конькобежец, свернув в сторону, резко тормозит и тем самым тянет канат на себя. Это заставит остальных играющих описать круг, радиусом которого будет являться канат. Крайний в хвосте колонны должен замкнуть круг, соединившись руками с головным конькобежцем.

НОГА В НОГУ!

Для этой игры понадобятся два каната одинакового размера. Игра приучает к согласованным, ритмичным движениям на льду группы конькобежцев.

Подбираются две команды с одинаковым количеством играющих. Желательно, чтобы все были одинако-

вого возраста и умели свободно держаться на коньках. Играющие каждой команды становятся в колонну по одному, держась за канат, с интервалом в 50—75 сантиметров один от другого. Головные конькобежцы стоят на линии старта.

Подается предварительная команда «*Приготовиться!*», по которой играющие подравниваются, готовясь к бегу. По команде «*Внимание!*» играющие, слегка согнув колени, наклоняют корпус вперед, выставляя вперед левую ногу. По команде «*Марш!*» начинается бег.

Задача каждой команды, как можно быстрее притти к финишу, что удастся лишь при согласованном скольжении всей группы конькобежцев, нога в ногу.

Дистанция пробега — 100 метров. Бег проводится только по прямой. Поэтому, если каток маленький, дистанция пробега соответственно сокращается. Но всё же она должна быть не менее 50—60 метров, иначе неинтересно будет соревноваться.

И Г Р Ы В К О М Н А Т Е

ПТИЦЫ ЛЕТАЮТ

Все играющие садятся вокруг стола, на который кладут указательные пальцы. Один начинает называть разных летающих птиц и насекомых, причем все поднимают пальцы вверх, и вдруг упоминает название вещи, которая летать не может. Те из играющих, которые при этом поднимут пальцы со стола, платят фант.

БЕЛКА И ОРЕШЕК

Из рук в руки играющие передают под столом друг другу орех. «Белка» водит,— она ходит кругом позади играющих, внимательно следит за их движениями и, обращаясь то к одному, то к другому, просит: «Дай орешек».

Играющий, к которому обращена такая просьба, сейчас же кладёт руки на стол ладонями вверх. «Белку» сменяет тот, у кого в руках она найдёт орешек.

САМЫЙ РАССЕЯННЫЙ

В комнате остаётся один из ребят, а других участников игры он просит на минутку выйти. Потом он кладёт какую-нибудь мелкую вещь в такое место, что она хотя и видна, но в глаза не бросается. Чтобы её заметить,

надо внимательно осмотреть комнату. Позвав участников игры, он говорит им, какую вещь нужно отыскать. Тот, кто заметит спрятанную вещь, тихонько сообщает об этом играющему, который спрятал её, и сейчас же молча садится за стол. Скоро наступает такой момент, когда все сидят и только один — «самый рассеянный» безуспешно продолжает поиски. За свою невнимательность он расплачивается фантом.

НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ

Посадите двоих ребят на стулья в каких-нибудь необычных позах. Одному из остальных играющих предложите стать «наблюдателем» и, внимательно посмотрев на сидящих, запомнить их позы. Дайте ему на это 20—25 секунд. После «осмотра» попросите «наблюдателя» выйти из комнаты или отвернуться, а затем измените позы сидящих на стульях. «Наблюдатель», вернувшись в комнату, должен восстановить по памяти первоначальные позы ребят.

«САМ НЕ ОТВЕЧАЙ»

Рассадите ребят на стульях, поставленных в кружок. Сами станьте в середину круга. Подойдя к одному из играющих, задайте ему неожиданно какой-нибудь вопрос, например: «Какой сегодня день?» или «Как вас зовут?» и т. п.

Вопросы старайтесь задавать самые разнообразные и несложные.

Тот, к кому вы обратились с вопросом, должен молчать. За него отвечает его сосед с правой стороны. Задавая вопросы то одному, то другому играющему, вы стараетесь сбить их с толку и заставляете ответить вам.

Если кто-нибудь из играющих ошибётся, то есть ответит на вопрос, когда его спрашивают, или промолчит, когда спрашивают соседа слева, с него берётся фант,

Этот фант он должен уметь потом выкупить, исполни какое-либо весёлое задание, которое предложат ему остальные играющие.

НЕУЛОВИМЫЙ ШНУР

Поставьте посередине комнаты два стула спинками друг к другу так, чтобы между ними было расстояние 4—5 шагов. Под стульями на полу протяните шнур.

Предложите двоим ребятам сесть на стулья. По вашему сигналу ребята должны быстро поменяться местами и, нагнувшись, потянуть к себе шнур. Кто схватит шнур быстрее, тот и выигрывает. Меняя места, оба играющие должны бежать от своего стула вправо.

ТОЧНЫЙ ПОВОРОТ

Начертите на полу круг диаметром в полметра. В круг поставьте одного из играющих. Наденьте ему на голову колпак (так, чтобы всё лицо было закрыто) или же завяжите глаза повязкой. С закрытыми глазами он должен сделать 7—8 шагов вперёд повернуться кругом и вернуться обратно в круг. Если он это сделает, он не платит фант.

Круг можно заменить табуреткой. В этом случае нужно сесть на табуретку, а затем встать и, сделав вперёд пять шагов, повернуться направо, опять сделать пять шагов, ещё раз повернуться направо — и так проделать четыре раза, то есть пройти по квадрату, а вернувшись на место, опять сесть на табуретку.

Кто правильно делает повороты и выдерживает размеренный шаг, тот справится с этой довольно сложной задачей.

СЧИТАЙ, НЕ СБИВАЙСЯ

Многие, наверное, знают интересную арифметическую забаву: быстро и не сбиваясь, сосчитать до тридцати, пропуская числа, которые оканчиваются или делятся на 3.

Встаньте в кружок. Кто-нибудь один открывает счёт, и влево по кругу, один за другим, все начинают быстро передавать порядковые номера, избегая запрещённых условиями игры.

Кто ошибся или запнулся, выходит из круга без пререканий. Его сосед продолжает игру, называя очередное число. Досчитали до тридцати, ведите счёт снова с единицы или в обратном порядке, от тридцати.

Сохраняйте быстрый темп игры, и она не затянется. Скоро останется всего двое играющих, наиболее «стойких», поединок которых и определит победителя.

ПОЖЕЛАНИЯ

Вы переписываете на отдельных листках бумаги всех, кто хочет участвовать в игре. Положив бумажки в шапку, вы достаёте их оттуда по одной и спрашиваете у каждого, что бы он пожелал в новом году тому, кто записан на листке.

Когда все выскажут свои пожелания, вы объявляете, кому они предназначались. Тут-то иногда и происходит забавная путаница: некоторые пожелания приходится невпопад. Но для того игра и затевается, чтобы посмеяться.

ВЫКУП ФАНТОВ

Если в играх вы отдали свои фанты, вы сможете их выкупить одним из следующих способов:

Сказать скороговорку.

Загадать присутствующим загадку или отгадать ту, которую скажет судья.

Прodeкламировать стихотворение.

Сыграть что-нибудь на музыкальном инструменте или спеть песенку.

Исполнить какой-либо танец.

Отгадать с завязанными глазами, кто из присутствующих назовет вас по имени.

Быстро и без ошибки сосчитать до тридцати; при этом не называть чисел, которые пишутся с цифрой «три» или делятся без остатка на три. Вместо таких чисел надо уверенно говорить: «Не собьюсь!»

Расписаться на листе бумаги, описывая при этом большие круги на столе левой рукой.

ЛИТЕРАТУРНЫЕ ИГРЫ

ЧЕТВЕРКИ

Пусть каждый напишет у себя на бумаге слово **р у к а**. Под ним надо написать ещё три слова (существительных), каждое из четырёх букв.

Здесь подойдёт не всякое слово: из первых букв всех четырёх слов должно составиться — **р у к а**. Можно, скажем, написать такую четвёрку:

р у к а
у к а з
к л и н
а р к а

Закончили одну четвёрку, составляйте другую.
Например:

р е к а
у р н а
к о р м
а р б а

Видите, из первых букв опять получилось слово **р у к а**. Выигрывает тот, кто за пять минут напишет таких четвёрок больше, чем другие.

Напишите слово **в о л к**, заметьте время и давайте составлять четвёрки.

ПРЕВРАЩЕНИЕ СЛОВ

Вот слово *дом*. Какая игра, казалось бы, может быть с таким коротеньким словом? А попробуем изменить в нём первую букву, чтобы получились другие слова: *ком, лом, ром, сом, том*.

В слове *дом* вместо «о» напомним букву «ы» — прибавится ещё одно слово: *дым*.

Будем теперь изменять третью букву: *дог, дож, док, дол*.

Видите, изменяя то одну букву, то другую, мы получили из слова *дом* десять других слов.

Запишите слова: *кора, кочка, ласка*. Каждое из них превратите в другие слова, изменяя буквы.

Решите эту задачу на соревнование. Победителем выйдет тот, кто напишет наибольшее число слов.

«СКВОЗНАЯ» БУКВА

Уговоримся считать какую-нибудь букву сквозной. Ну, скажем, «н».

Теперь одно под другим столбиком надо писать слова (существительные).

В каждом из них должно быть пять букв. Третье место во всех словах должна занимать буква «н». Так она и пройдёт посредине насквозь через весь столбик слов. Например:

с а н к и
в а н н а
к о н ё к
б а н к а
т о н н а
щ е н о к
п е н к а
л е н т а

Начнём соревнование: кто за пять минут напишет самый большой столбик слов, за тем и будет первенство. А сквозной буквой уговоримся считать на этот раз букву «к».

Если захочется повторить игру, будем писать слова из семи букв со сквозной буквой на четвёртом месте. Это, конечно, будет потруднее.

КТО БОЛЬШЕ ЗАПИШЕТ

У каждого листок бумаги и карандаш. Требуется записать как можно больше героев произведений какого-либо из русских писателей, например: Онегин, Ленский, Татьяна, Ольга, Годунов, Мазепа, Кочубей, Герман, Лиза, Руслан, Людмила и т. д., если вы остановили свой выбор на литературных героях Пушкина.

Записывать все начинают одновременно по сигналу руководителя игры. Прекращается запись также по его сигналу. После этого один из играющих начинает читать записанные им имена героев. Все остальные в это время вычёркивают в своих списках названные имена. Когда все играющие огласят оставшиеся в их списках имена, производится подсчёт: у кого сколько осталось литературных героев. Победителем в этой игре будет тот, у кого количество незачёркнутых имён героев будет самое большое.

Игра эта может быть повторена несколько раз по разным писателям.

ИЗ ДВУХ — ТРЕТЬЕ

Для этой игры нужно подобрать слова, состоящие из двух самостоятельных слов, например: «балкон», «виноград», «хоровод» и т. д. Каждую половину такого слова напишите крупными чёткими буквами на отдельной карточке («бал», «вино», «кон» и т. д.) и раздайте по одной карточке всем играющим. Пусть они при-

крепят их себе к платью так, чтобы легко было прочитать буквы. Когда начнётся игра, каждый должен искать такую карточку, которая в соединении с его карточкой образовала бы третье слово.

Первые пять пар, составившие новые слова получают шуточные призы.

Слова для этой игры могут быть подобраны следующие: «пар-ад», «под-ход», «пат-рон», «куль-тура», «воз-глас», под-бор», «я-беда», «вол-окно», «под-вал», «под-нос», «воз-дух», «фант-Азия», «под-вода», «компот», «кол-чан», «гриб-очки», «газ-он», «га-мак», «паспорт», «бес-еда» и т. д.

ЗАТЕЙНЫЙ АУКЦИОН

Предложите играющим называть по очереди слова, объединённые одной темой, например, слова школьного обихода. Предположим, надо называть слова, начинающиеся на одну из букв слова «школа» («шесть», «карандаш», «отметка», «линейка», «атлас» и т. д.). После каждого названного слова считайте до «трёх». Если за это время никто не назовёт нового слова, игра заканчивается. Выигрывает тот, кто последним назовёт необходимое слово.

Слово «школа» может быть заменено другим словом, в котором имеются подходящие для игры буквы.

СКОРОГОВОРКИ

Играющие садятся в кружок. Ведущий медленно произносит какую-нибудь скороговорку и бросает любому из сидящих платочек, свёрнутый в жгут. Тот, кому брошен платок, должен два раза быстро и правильно повторить эту скороговорку. Кто не смог этого сделать, встаёт со стула и продолжает игру стоя. Он стоит до

тех пор, пока снова, поймав жгут, не скажет скороговорку правильно и быстро.

Если скороговорка повторена правильно, тот, кто её повторял, может бросить жгут любому из играющих, сказав перед этим свою скороговорку; если скороговорка повторена неправильно, жгут снова бросает ведущий.

Выигрывает тот, кто ни разу в течение игры не вставал с места.

Мы печатаем здесь несколько скороговорок. Их можно использовать в игре.

1. Везёт Сенька Саньку с Сонькой на санках. Санки вбок — Саньку в лоб, Сеньку с ног, Соньку в сугроб.

2. Дробью бьют по перепелам да по тетеревам.

3. Купи кипу пик.

4. Мамаша давала Ромаше сыворотку из-под простокваши.

5. От топота копыт пыль по полю летит.

6. Пришёл Прокоп — кипит укроп, ушёл Прокоп — кипит укроп; как при Прокопе кипел укроп, так и без Прокопа кипит укроп.

7. Сшит колпак, да не по-колпаковски, надо колпак переколпаковать.

8. Свинья тупорыла весь двор перерыла, вырыла, изрыла, до норы не дорыла.

9. У нас на дворе-подворье погода размокропогодилась.

10. Два дровосека, два дроворуба, два дровокола на дворе дрова топорами рубили.

ЦЕПОЧКА СЛОВ

Вам приходилось решать чайнворды, и вы знаете, как составляется длинная цепочка слов, нанизанных одно на другое: конечная буква слова должна совпадать с начальной буквой следующего и т. д.

В этой игре чайнворд не решают, а составляют. И составителями его являются сами играющие.

Встанем в круг и начнём вязать цепочку слов, ограничив себя какой-нибудь совместно выбранной темой, например: звери, рыбы и птицы. Условимся, что слова должны быть в именительном падеже единственного числа и что буква «ь» в расчёт не принимается.

«Налим», — скажет один, — «мышь», — подхватит другой, — «шакал», «лебедь», «дятел»... — итак дальше по кругу.

Выбор большой. На любую букву можно найти несколько названий зверей, птиц и рыб. Но игра перестаёт быть игрой, если мы начнём раздумывать над каждым словом. Они должны следовать одно за другим почти мгновенно, без перерыва. Решают здесь быстрота и находчивость. Чуть замешкался — все хором кричат: «Раз, два, три!» — и если за это время не подыщешь подходящего слова, выходи из круга. То же самое, если вышел за пределы обусловленной темы или использовал слово, уже названное кем-либо раньше.

Победителем будет тот, кто выведет из игры последнего из своих соперников.

СИНОНИМЫ

Синонимы — это слова, имеющие сходное значение, но отличные по звучанию, например: отважный, мужественный, смелый, храбрый, или: битва, сражение, бой, брань, баталия и т. д.

Игра проводится так.

Один из играющих уходит. Оставшиеся выбирают какое-нибудь слово, например, старый, и синонимы к нему: древний, ветхий, старинный и т. д. Играющие распределяют эти слова между собой и затем каждый по очереди рассказывает вернувшемуся маленький рассказик в 10—20 слов на определённую, общую для всех

тему. В этот рассказ должен быть включён тот синоним, который достался рассказчику. Тему для рассказа сначала надо выбирать попроще, например: «Что я видел сегодня утром, когда шёл в школу».

Игра продолжается до тех пор, пока отгадчик не отгадает задуманные синонимы.

Следующим идёт отгадывать тот, из рассказа которого отгадчик «выловил» синоним.

Списки синонимов

Водящий объявляет играющим или пишет на доске какое-либо слово, например, «боец». Назначается определённый срок — 2—3 минуты. Выигрывает тот, кто напишет за это время большее число синонимов (воин, солдат и т. д.).

РАЗНЫЕ ЗНАЧЕНИЯ

Один из играющих — водящий. Попросим его на время уйти из комнаты и загадаем какое-нибудь слово-омоним, то есть слово, имеющее несколько значений. Задача водящего — угадать задуманное слово. Ему разрешается задавать наводящие вопросы поочередно всем играющим.

Допустим, что мы загадали слово «вал». Это слово в нашей речи обычно употребляется в таких трёх значениях: 1) в а л — как волна, морской вал; 2) в а л — как земляная насыпь; 3) в а л — как часть машины.

Условимся, кто из нас в каком значении будет истолковывать это слово, отвечая на вопросы водящего, и позовём его.

Станет водящий задавать вопросы — и начинается потеха, потому что ответы будут на редкость разноречивы.

— Из чего сделан этот предмет?

— Из воды, — скажет один.

— Из земли, — скажет другой, — а иногда из снега.

— Из металла, — возразит третий.

Вот и угадывай, что это за предмет!

Однако если умело ставить вопросы, можно быстро подойти к решению задачи, группируя ответы по признакам загаданного предмета.

— Где находится? — спросит водящий.

— В море, — последует один из ответов.

Состоит из воды, находится в море — вот уже почти и отгадка!

Когда слово отгадано, удаляется тот, ответ которого помог отгадчику.

Мы даём небольшой список омонимов с одинаковыми ударениями: к л ю ч — 1) от замка, 2) подземный, 3) нотный; ж у р а в л ь — 1) птица, 2) рычаг у колодца, 3) рычаг у весов; к о с а — 1) заплетённые волосы, 2) сельскохозяйственное орудие, 3) часть песчаного берега, отмель; н о с — 1) у человека и животного, 2) у чайника, 3) у сапога, 4) передняя часть у корабля; п е р о — 1) птичье, 2) для письма — металлическое, 3) узкий конец железнодорожной стрелки, 4) зелень лука; п о л е — 1) участок земли, засеянный злаками, 2) спортивное поле, 3) поле страницы, 4) часть шахматной доски (клетка).

«ХОЛОДНО-ЖАРКО»

Холодно — жарко. Быстро — медленно. Тихо — громко... Каждая пара этих слов является антитезой, то есть сопоставлением двух совершенно противоположных понятий.

Играющие делятся на две равные группы; одни сидят на стульях, образуя круг, другие становятся за ними.

Один из сидящих начинает игру. Он бросает платок кому-либо из играющих внутреннего круга и при этом произносит слово, ответ на которое составил бы анти-

тезу. Тот, кому брошен платок, ответить должен немедленно и тут же бросить платок любому из сидящих, но с новым словом-заданием. Если же он не сумел сразу ответить, ему придётся уступить стул и передать платок играющему, который стоит за его спиной, а самому стать на его место. Получивший платок продолжает игру новым словом.

Обычно игра идёт в быстром темпе, пока применяются простые антитезы (утро — вечер, большой — маленький и т. п.). Но стоит кому-нибудь задать слово, обозначающее более сложное понятие (например: бурный, торжественный, общительный и т. п.) и, пожалуй, что точный ответ последует не сразу.

СПРЯТАННОЕ СЛОВО

После того, как водящий уйдёт из комнаты, играющие загадывают какую-нибудь цитату из всем знакомого стихотворения или басни. Допустим, мы загадали пушкинскую строчку: «Шалун уж отморозил пальчик...» В этой цитате четыре слова. Их-то и надо «спрятать».

Предметы прячут среди других предметов. Загаданное слово можно «спрятать» среди других слов в какой-нибудь специально придуманной фразе. В нашей игре такими фразами будут служить ответы играющих на вопросы водящего.

Поясним на примере, как это делается.

Загаданную стихотворную строчку, хотя в ней и четыре слова, разобьём для удобства на три части: «шалун», «уж отморозил», «пальчик». Позовём водящего и объявим ему, что он может задать только три вопроса, так как вполне достаточно трёх ответных фраз, чтобы по частям передать загаданную цитату.

Запомните и другие правила этой игры.

1. Водящий может обратиться с любым вопросом к любому из играющих.

2. Слова загаданной цитаты должны передаваться водящему в последовательном порядке. (В нашем примере: «шалун» — в первом ответе, «уж отморозил» — во втором ответе, «пальчик» — в третьем ответе).

3. Ответ должен быть ограничен *одним* (хотя бы и сложносочинённым) предложением.

4. Тот, к кому обратится с вопросом водящий, отвечать должен сразу, не вдаваясь в длительные размышления.

Предположим, что водящий обращается к вам с таким вопросом: «Как ваше здоровье?» Вы можете дать ему примерно такой ответ: «Спасибо, я здоров, а вот мой братишка-шалун чувствует себя неважно, после того как его поцарапала кошка».

Вопрос может оказаться очень неожиданным. Тем большую находчивость нужно проявить отвечающему, чтобы не дать водящему ключ к разгадке «плохо спря-
танным» словом.

РАССКАЗ МНОГИХ АВТОРОВ

Играющие садятся в круг. Каждый по кругу говорит несколько фраз, причем последующий продолжает рассказ предыдущего. В результате должен получиться связный рассказ.

Весь интерес и смысл игры заключается в том, что каждый из авторов, будучи связан с предшествующим, вместе с тем, безнаказанно может вводить такие положения, из которых будет трудно выпутаться последующему; этот последующий поступает таким же образом и т. д. Иногда бывает нужна ловкость и изобретательность, чтобы вывернуться из сложных сюжетных положений, которые перешли по «наследству» от соседа.

НЕВЕРОЯТНЫЕ ВСТРЕЧИ

Остановив свой выбор на двух играющих, попросим их на некоторое время покинуть комнату. Им придётся

изображать двух загаданных нами литературных героев или исторических лиц, неожиданно встретившихся друг с другом. Чем невероятнее встреча (можно свести вместе людей разных эпох), тем веселее будет и разговор, который в результате этой встречи произойдёт. Комизм положения усиливается ещё тем, что каждый из участников такой встречи будет знать, с кем он ведёт разговор, но не будет знать, к о г о он изображает сам.

Например, заставим встретиться и побеседовать между собой Дон-Кихота и гоголевского Ивана Никифоровича. Зная благородную вспыльчивость одного и грубоватый нрав другого, можно ожидать, что последует весёлая сцена, поскольку собеседники вначале совсем не знают, как им вести себя в отношении друг друга. Конечно, потом каждый из них невольно что-то подскажет другому.

«Беседа» продолжается до тех пор, пока один из играющих не догадается, кого он изображает. В этом случае, не называя себя, он должен своими речами и поступками доказать зрителям, что задача им решена. Тогда из числа играющих выбирают другую пару, придумывают новых действующих лиц, и игра продолжается.

...Итак, водящих можно пригласить в комнату. Одному шепнём на ухо: «Вы будете разговаривать с Дон-Кихотом», а другому: «Перед вами — Иван Никифорович из повести Гоголя, тот самый, который поссорился...» И приготовимся наблюдать и слушать.

РАССКАЗ НА ЗАДАННЫЕ СЛОВА

Под диктовку водящего участники игры записывают 10—12 слов. Задача играющих заключается в том, чтобы в течение десяти минут написать небольшой рассказ на любую тему. В рассказ надо включить все заданные слова, сохранив их грамматическую форму и порядок.

Можно писать рассказ и в одиночку и коллективно. Законченные рассказы сдают судьям, которые решают, какие рассказы следует признать удачными.

РИФМЫ

Все участники игры записывают одно и то же слово, и затем каждый в течение трёх-пяти минут подбирает к этому слову рифмы.

Выигрывает тот, кто напишет наибольшее число рифмующихся слов. Вопрос о том, какую принять рифму, решают все играющие. Начальным словом следует брать имя существительное или прилагательное, а не глагол, так как рифмовать глаголы слишком легко. Перед началом игры надо условиться, сколько слогов должно рифмоваться в словах — один или два.

ЦЕНТОН

Центоном называется произведение, главным образом стихотворное, составленное из отрывков и строк, собранных из различных произведений одного или нескольких авторов. Происхождение центона очень древнее. Само слово «центон» происходит от латинского названия покрывала, сшитого из разноцветных кусков.

Как пример, мы даём старинный центон, составленный из басен Крылова. Его можно прочесть на вечере со сцены и предложить ребятам назвать басни, из которых он составлен.

В июле, в самый зной, в полуденную пору,
Сыпучими песками в гору,
Из дальних странствий возвратясь,
По улицам слона водили,
Как видно напоказ:
Известно, что слоны в диковинку у нас,—
Так за слоном толпы зевак ходили.
Какой-то повар грамотей
С поварни убежал своей.

Со всех дворов собак сбежалось с полсотни,
Как вдруг из подворотни
Проказница мартышка,
Осёл,
Козёл
Да косолапый Мишка
Затеяли сыграть квартет.
Когда в товарищах согласия нет,
На лад их дело не пойдёт,
И выйдет из того не дело, — только мука.
Однажды лебедь, рак да щука,
Собака, лев да волк с лисой
Вести с поклажей воз взялись
И вместе все в него впряглись.
Из кожи лезут вон, а возу всё нет ходу.
Поклажа бы для них казалась и легка,
Да лебедь рвётся в облака,
Рак пятится назад, а щука тянет в воду.

Победителем в этой игре нужно считать того, кто правильно назовёт все басни, из которых взяты отрывки и строчки для этого центона.

ВИКТОРИНА

Водящий предлагает вопросы. Каждый, кто ответит на вопрос, выигрывает одно очко. Тот, кто сумеет ответить на большее число вопросов, выходит победителем.

1. У какого русского писателя названия трёх произведений начинаются на букву «О»?
2. Как звали арапа Петра Великого?
3. Кого называли «неистовый Виссарион?»
4. За что Лермонтов был сослан на Кавказ в первый и во второй раз?
5. Чьи слова: «Поэтом можешь ты не быть, но гражданином быть обязан»?
6. Кто о ком сказал: «Какой светильник разума угас, какое сердце биться перестало»?
7. Кто кому сказал: «Победителю ученику — от побеждённого учителя»?

8. Как звали Печорина?

9. О каком из своих произведений Н. В. Гоголь сказал: «Я решил собрать в одну кучу всё дурное в России, какое я тогда знал... и за одним разом посмеяться над всем».

10. Кто из поэмы Н. В. Гоголя «Мёртвые души» хотел сделать своего сына посланником и какие он находил к тому предпосылки?

11. О каком произведении и кем написана статья «Луч света в темном царстве»?

12. Эпиграфом к какому произведению служат слова: «И жить торопится и чувствовать спешит»?

13. На какие тринадцать произведений А. С. Пушкина написаны известные оперы?

14. Какому литературному персонажу и из какого произведения принадлежат слова: «Ещё одно последнее сказанье, и летопись окончена моя»?

15. Как называется произведение, в котором есть следующие слова: «Тиха украинская ночь»?

16. Кому посвящается произведение А. М. Горького «Фома Гордеев»?

17. Какая книга А. М. Горького написана в Америке?

18. Назовите пять крупных пьес А. П. Чехова?

19. Откуда слова: «Человек — это звучит гордо»?

20. Кому посвящено произведение А. М. Горького «Дело Артамоновых»?

21. Как назывался журнал, который издавал Л. Н. Толстой?

22. Назовите восемь наиболее известных пьес А. М. Горького?

23. Откуда слова: «Рождённый ползать, летать не может»?

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

ДОМИНО

Количество играющих 2—9 человек.

Домино можно сделать из картона или фанеры. Нарежьте 28 прямоугольников, но так, чтобы длина кос-

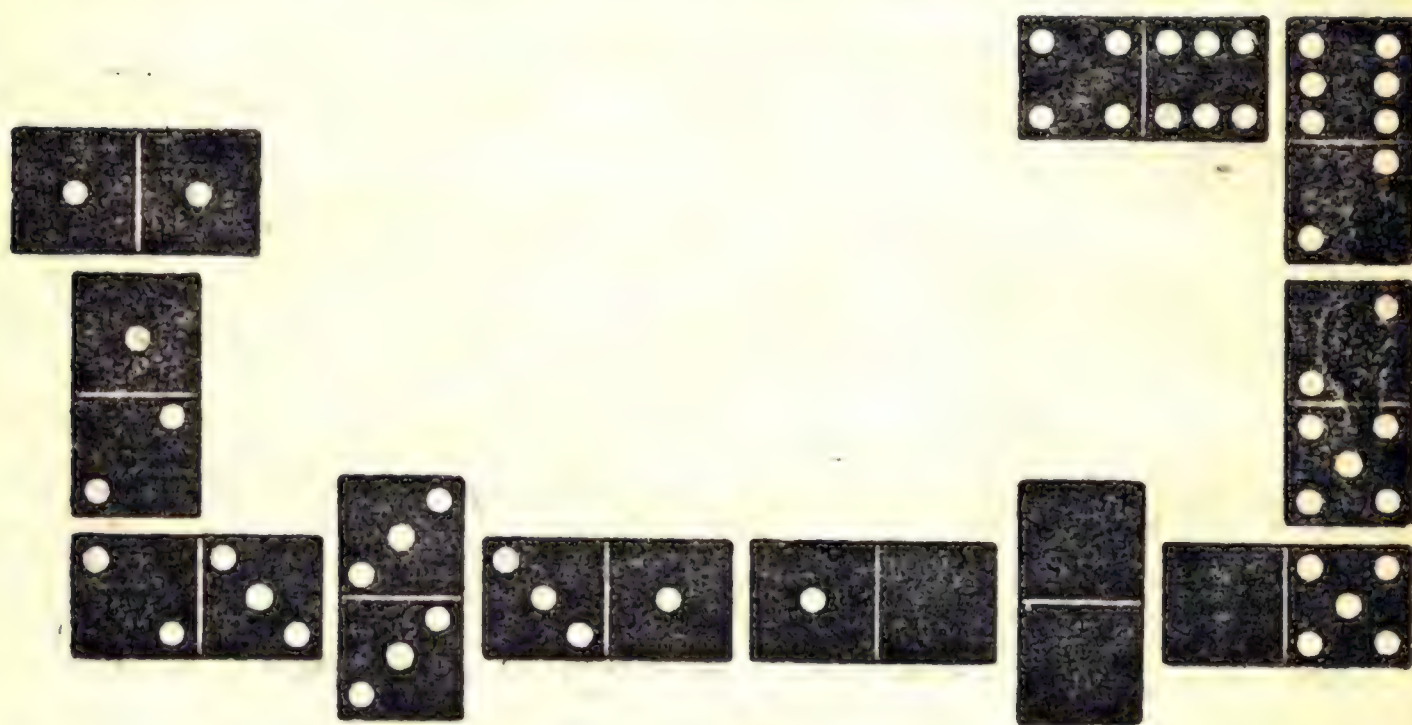


Рис. 73.

точки была вдвое больше её ширины. Затем каждый прямоугольник (будем называть его дальше костью) следует разделить чертой пополам. На одной кости ничего не пишется (это называется «пусто и пусто»), на других шести костях намечаются очки-пятнашки:

«пусто и один» (одна точка), «пусто-два», «пусто-три» и т. д. до «пусто-шесть». На следующих шести костях пишут: «один и один», «один и два» и т. д. до «один и шесть»; на следующих пяти: «два и два», «два и три» и т. д.; дальше на четырёх — «три и три» и т. д. до «три и шесть»; затем на трёх — «четыре и четыре», «четыре и пять», «четыре и шесть»; потом на двух — «пять и пять», «пять и шесть» и, наконец, на одной — «шесть и шесть».

Игра заключается в следующем.

Все кости кладут тыловой стороной вверх, смешивают их, и каждый берёт себе условленное число костей так, чтобы некоторое количество костей осталось в запасе.

У кого есть «шесть и шесть» (6 и 6), тот выкладывает кость посередине стола, если ни у кого нет такой кости, то выкладывается 5 и 5 и т. д.

Затем следующий, сидящий с левой стороны, прикладывает к этой кости другую кость, которая должна соприкасаться квадратами с одинаковым числом очков. Например, первый положил 6 и 6, второй — 6 и 2, третий — 2 и 4, четвёртый — 6 и 4, пятый — 4 и 3 и т. д.

У кого не найдётся кости с требуемым количеством точек, тот берёт из запаса кости по одной, до тех пор, пока не найдётся нужное ему число.

Кто поставил все свои кости на кон, тот вышел из игры. Если остались у нескольких игроков кости, то подсчитывается количество очков, и у кого их больше, тот считается проигравшим.

ШАШКИ

Количество играющих — 2 человека.

Для игры нужна доска и шашки.

Доску можно сделать из фанеры или картона. Доска представляет собою квадрат, который надо разделить

на 64 равных квадрата: 32 белых и 32 чёрных. Для того чтобы разграфить доску на 64 квадрата, надо разделить каждую сторону доски на 8 частей (сначала пополам, затем ещё два раза пополам) и соединить между собою противоположные точки. Затем квадратики надо зачертить через один.

Шашки делаются из дерева, картона, или могут быть и пуговицы. Всех шашек надо сделать 24: чёрных и белых по 12 штук. Обратная сторона шашки (низ) должна быть того же цвета, что и верх, но неоднотонно, чтобы они чем-либо отличались от верха — можно, например, её перечертить (для дамки).

Основных игр в шашки две: в крепкую и поддавки.

В крепкую — игра состоит в том, что выигрывает та партия, которая подбирает («съедает») все пешки другой стороны или запирает их так, что они не могут делать ни одного хода больше.

В поддавки, наоборот, выигрывает тот, кто сумеет раньше другого поддать все свои шашки.

Так как эти виды игр в шашки хорошо известны почти всем ребятам, то мы описания их не даём.

На шашечной доске можно провести игру «волки и овцы».

В этой игре участвуют только 5 пешек: 4 овцы и 1 волк. Играют ими только на белых или только на чёрных клетках, т. е. пешки передвигаются не прямо, а по диагонали: с белой на белую или с чёрной на чёрную. Овца идёт только вперёд, а волк вперёд и назад. Задача овец — запереть волка так, чтобы ему не оставалось ни одного хода. Если это им удаётся, то овцы выигрывают партию. Волк же старается пробраться между овец и выйти им в тыл и таким образом выигрывает партию. Главное правило для волка — держаться возможно ближе к овцам, чтобы при первой возможности

воспользоваться свободным проходом; овцы же должны стараться подвигаться вперёд, сохраняя прямую линию, чтобы волк не мог найти между ними прохода.

ШАХМАТЫ

Шахматы — самая разумная, занимательная и полезная игра.

Шахматы развивают сообразительность, гибкость ума. Чтобы играть в них хорошо, нужно быть очень внимательным и строго обдумывать каждый ход, следить за ходами противника и уметь отгадывать задуманный им план.

В шахматы играют двое на доске, разделённой на 64 квадрата, окрашенных попеременно то в белый, то в чёрный цвет.

Шахматные фигуры

У каждого игрока шестнадцать фигур: у одного белые, у другого — чёрные. Каждый имеет: а) *короля*, б) *ферзя* (или королеву), в) двух *слонов* (или офицеров), г) двух *коней*, д) две *ладьи* (или туры), е) восемь *пешек*.

Фигуры расставляются в таком порядке: на угловой квадрат первой линии ставится тура, затем конь, офицер, после которого следует король и ферзь (белый ферзь всегда ставится на белом квадрате, а чёрный — на чёрном). Затем опять офицер, конь и тура. Перед каждой из этих фигур ставится пешка,

Белые	Запись	Название	Чёрные
	Кр.	Король	
	Ф	Ферзь	
	Л	Ладья	
	С	Слон	
	К	Конь	
	п	Пешка	

Рис. 74 и 75.

В отличие от шашек, где фигуры занимают только чёрные поля (квадратики), шахматные фигуры в начале

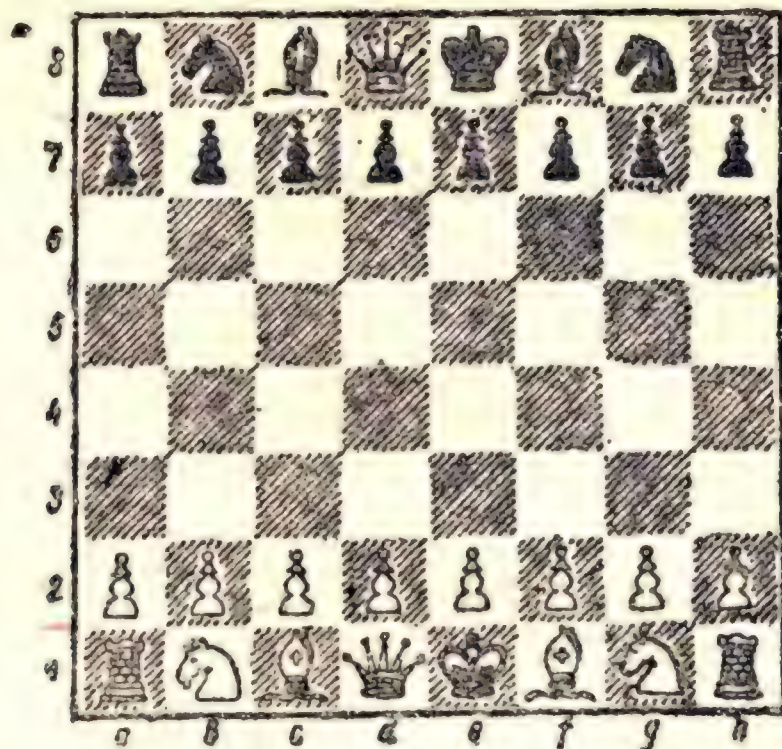


Рис. 76.

игры располагаются в два полных ряда, занимая и белые и чёрные поля.

Ход фигур

Каждая фигура шахмат имеет свои особенные ходы. Цель игры состоит в том, чтобы поставить чужого короля в безвыходное положение. Тот, кто сумеет поставить короля в такое положение, выигрывает игру, объявляет «мат».

Все фигуры, исключая пешек, бьют фигуры противника так, как ходят, причем, когда одна фигура берёт другую, то не перескакивает на следующий квадрат, как в шашках, а всегда становится на место взятой. Взятая фигура снимается с доски.

Король — важнейшая фигура шахмат. Вся цель игры — атаковать короля. Передвигаться он может

только на соседний квадрат. Зато он может двигаться по всем направлениям: вперёд, назад, в стороны и наискось. Он может брать всякую чужую фигуру, стоящую подле него, но никогда не может стать на такой квадрат, где он мог бы быть взят фигурой противника. В действительности короля не берут; попав в такое положение, когда его можно было бы взять, он попадает под шах. Шахом называется предупреждение о том, что королю грозит опасность. Шах нужно всегда сообщать противнику для того, чтобы он снял угрожающую королю фигуру, поставил между этой фигурой и королём свою фигуру или, наконец, передвинул короля на другой квадрат. Король не может заслониться только от одной фигуры — от коня. Если шах объявлен именно конём, то противник должен взять коня другой фигурой или передвинуть короля на другой квадрат; другого выхода нет. Король рядом с другим королём никогда стоять не может, потому что тогда они оба стояли бы под шахом.

Ферзь — самая сильная из всех фигур. Двигается она, подобно королю, по всем направлениям, но не только на один квадрат, а на любое расстояние, если ей не мешают другие фигуры. Ферзь совмещает в себе движения всех шахматных фигур, исключая коня. Отсюда исходит её сила, превышающая силу всякой другой фигуры.

Ладьи двигаются взад и вперёд и в стороны по прямым линиям параллельно краям доски на любое расстояние.

Слоны ходят на любое расстояние по диагонали (как дамки в шашках). Офицер, стоящий на чёрном поле, никогда не может перейти на белое и, наоборот, с белого на чёрное.

Кони особенно полезны в начале игры и потому должны быть выдвинуты одними из первых. *Конь* не движется по прямым линиям подобно другим фигурам, а переска-

кивает на квадрат другого цвета, не рядом лежащий, а через один квадрат. Чтобы лучше понять ход коня, поставьте его на какой-нибудь белый квадрат, двиньте по прямой линии на следующий белый и затем вправо или влево на близлежащий чёрный. На пути коню не могут мешать никакие фигуры — он может перескочить через них, не причинив им никакого вреда. Он может взять только фигуру, стоящую на квадрате, который должен занять конь.

Пешки при первом своём движении могут ходить вперёд по прямой линии на один или на два квадрата. В дальнейшей игре пешки передвигаются только вперёд и только на один квадрат. Пешка — единственная фигура, которая назад ходить не может. Встретив какую-нибудь фигуру на своем пути, пешка должна остановиться — ни взять фигуры, ни итти вперёд она не может. Пешка бьёт фигуры противника, стоящие впереди по диагонали (направо или налево) и только на рядом лежащем квадрате. Если пешка прошла всю доску и дошла до последней линии, она получает силу любой фигуры. Это свойство пешки даёт возможность игроку иметь двух королей и т. д. смотря по количеству проведённых до последней линии пешек.

Рокировка. Есть ещё один особенный ход, когда одновременно передвигаются король и тура. Этот ход называется рокировкой. Рокировкой можно пользоваться только один раз в продолжении всей игры, и то только в том случае, если король и тура стоят на своих местах и король ещё не сдвигался с места. Чтобы произвести рокировку, короля продвигают на два квадрата ближе к туре, а туру ставят на квадрат, лежащий между прежним и новым местом короля.

Шах королю можно объявить, поставив свою фигуру так, чтобы при следующем ходе дать свободный доступ к королю другой или этой же фигуре. Король может

попасть под «двойной шах», когда ему одновременно угрожают обе фигуры. В таком случае закрыть короля невозможно, и спастись от мата можно только передвинув на другой квадрат.

П р а в и л а и г р ы. При игре в шахматы нужно строго соблюдать следующие правила:

1. Если доска положена неверно¹ или в расстановке фигур произошла ошибка, которая замечена раньше, чем сделано по четыре хода с каждой стороны, игра начинается снова.

В противном случае игра продолжается без поправки сделанной ошибки.

2. Дотронувшись до фигуры, вы должны непременно ходить этой фигурой. Если ей ходить невозможно — обязаны передвинуть короля. Если и это невозможно — пропускаете ход.

3. Если вы передвинули фигуру и отняли от неё пальцы, переменять ход уже нельзя.

4. Если вы пошли неверно, то противник может требовать, чтобы вы поставили фигуру на прежнее место и ходили королём.

5. Если вы объявили шах королю, а противнику об этом не сказали ни слова, он может не обращать внимания на этот шах.

6. Нельзя рокировать: если король уже сделал ход, если король находился под шахом, если король рокировкой ставится под шах или если вы уже один раз рокировались.

О б о з н а ч е н и я. Чтобы удобнее описывать ту или другую партию, принято называть каждый квадрат цифрой и буквой, как показано на рис. 77. Запомнить

¹ Доска лежит верно в том случае, если у обоих игроков «большая дорога» (диагональ) из белых квадратов идёт из правого нижнего в левый верхний угол доски.

наименование квадратов нетрудно, так как счёт идёт по рядам, начиная с левого углового квадрата.

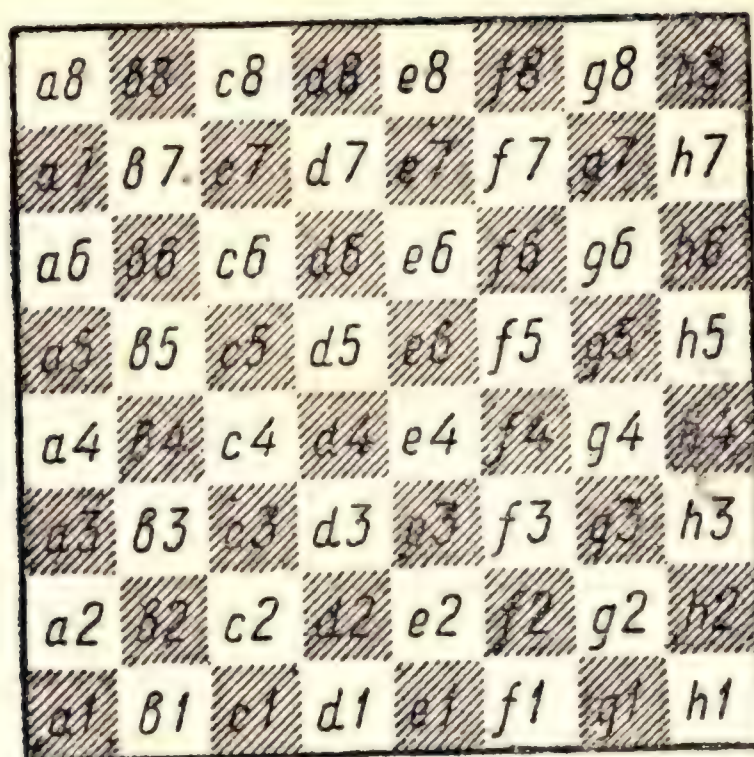


Рис. 77.

Для удобства приняты следующие сокращения:

— идёт

: берёт

+ шах

++ двойной шах

x мат

o-o короткая рокировка

o-o-o длинная рокировка

∞ какой угодно ход

! хороший ход

? слабый ход (или ошибка)

Так e2—e4 означает, что пешка, стоящая на квадрате e2, идёт на квадрат e4; Cc1—f4 — слон передвинут с c 1 на f4; Khl—c3 — передвижение коня и т. п.

Начинают игру всегда белые.

Советы начинающим

Приступая к игре, обдумайте, как удобнее и быстрее провести ваши фигуры, чтобы объявить мат королю противника. Затем настойчиво ведите нападение, понемногу уничтожая встречающиеся на пути препятствия.

Задавшись планом, не упускайте из виду действий противника, а внимательно следите за положением фигур на доске и старайтесь разгадать, к чему стремится противник.

Если противник разгадал ваш план и ставит вам очень затруднительные преграды, тогда лучше всмотритесь в положение всех фигур и составьте новый план нападения.

Не забывайте, что в шахматах решительно каждый ход, начиная с первого, влияет на игру. Даже первый выход может усилить или ослабить атаку.

Старайтесь не делать бесполезных ходов. Многим начинающим хочется почаще объявлять шах чужому королю даже тогда, когда ещё не подготовлена серьёзная атака.

К шаху следует прибегать только тогда, когда вам нужно передвинуть чужого короля или когда этим улучшается ваше положение.

Не отрывайтесь от вашего плана соблазном взять чужую фигуру, если эта фигура не мешает вам. Не забывайте, что цель шахматной игры — сделать мат королю противника, а не набрать побольше чужих фигур. Чаше следует пожертвовать ненужной фигурой, если видите, что этим облегчите победу.

Если противник выставил фигуру и оставил её без защиты, то прежде чем взять её, осмотрите хорошенько положение фигур и убедитесь, что это сделано действительно по невниманию, а не с какой-либо целью. Иног-

да вам могут отдать королеву, но для того, чтобы следующим ходом объявить мат вашему королю.

Если вы можете взять чужую фигуру двумя или тремя способами, строго взвесьте, который способ будет выгоднее.

Старайтесь размещать свои фигуры так, чтобы они защищали одна другую.

Если вы не можете спасти своей фигуры, посмотрите, не можете ли вознаградить свою потерю взятием чужой фигуры или улучшением положения других фигур.

Не торопитесь брать чужую пешку, стоящую на линии вашей королевы, потому что эта пешка часто бывает очень полезной ширмой для ваших же фигур.

Не спешите рокировать короля. До тех пор, пока вы не рокировались, противник не знает, в какую сторону направлять атаку.

После рокировки не выдвигайте пешек перед королём. Они служат ему хорошей защитой. Только одну пешку, стоящую на краю доски, полезно заблаговременно передвинуть на один квадрат, чтобы король имел выход на случай внезапного нападения.

Особенно сильно охраняйте свою передовую пешку. Она может быть очень полезна.

Не слишком тесните свои фигуры, иначе они будут мешать друг другу. Напротив, старайтесь пешками стеснить фигуры противника.

Если видите, что ваша игра стеснена, старайтесь очистить себе путь, обмениваясь фигурами.

Внимательно следите за каждым ходом противника, особенно за ходами его коней, которые незаметно могут поставить вас в затруднительное положение.

Примерная партия

Для того чтобы проверить себя, хорошо ли вы поняли игру, и чтобы познакомиться с некоторыми при-

ёмами, мы приводим здесь одну игру от начала до конца.

Эту игру советуем вам внимательно разобрать, проиграв её на доске.

Белые

1. e2—e 4
2. Kg1—f3
3. Cf1—c 4
4. 0—0
5. Kf3—g5
6. Kpg1—h1
7. e4 : d5
8. Cc4—d3
9. Kg5—e4
10. Cd3 : e4
11. f2—f3
12. f3 : e4
13. Фd1—e1
14. d2—d4
15. Фе1 : f1
16. Фf1—g1
17. Cc1—e3
18. Фg1 : e3
19. Фе3—g1
20. Kph1 : g1

Чёрные

- e7—e5
- Kb8—c6
- Cf8—c5
- Kg8—f6
- 0—0
- d7—d5
- Kc6—a5
- h7—h6
- Kf6 : e4
- f7—f5
- f5 : e4
- Cc8—g4
- Фd8—h4
- Лf8 : f1 +
- Ла8 — f8
- Cc5 : d4
- Cd4 : e3
- Лf8—f1 +
- Лf1 : g1 +
- Фh4—e1 ×

Итак, чёрные в двадцать ходов сделали мат белым.

Как видим, король белых не может уйти от шаха на один из соседних квадратов, а также нет такой фигуры, которую можно было бы поставить между атакующей королевой и королём.

ПЛАШКИ

Для этой игры нужно заготовить шестнадцать плашек. Сделать их совсем просто. От ровной сухой палки

толщиной в 2—2,5 сантиметра нужно отпилить восемь круглячков длиной по 5 сантиметров. Каждый круглячок расколоть ножом точно пополам и плоские стороны плашек хорошенько отшлифовать осколком стекла или «шкуркой».

Плашки группируются в четыре комплекта, которые отличаются числом зарубок, сделанных на округлой стороне плашек.

Перед началом игры к столу прикрепляют большой лист бумаги, на котором начерчен квадрат, разделённый на девять одинаковых клеток с числами.

В игре участвуют от двух до четырёх человек. Каждый из них берёт по одному комплекту плашек. Играющий кладёт плашку плоской стороной на стол так, чтобы её конец немного выходил за край стола. Затем щёлкнув по выступающему концу плашки, играющий заставляет её скользить вперёд по столу. Щелчок надо рассчитать так, чтобы плашка остановилась в одной из клеток квадрата.

Каждый играющий, когда до него доходит очередь, бьёт только по одной плашке. После того, как у участников игры не останется на руках ни одной плашки, определяют результат первого тура: каждый играющий складывает числа, написанные в тех клетках, где в этот момент находятся его плашки. Сумма их равна числу очков, выигранных в первом туре.

Если плашка лежит так, что захватывает две клетки, то играющему засчитывается меньшее из чисел, написанных в этих клетках.

В этой игре можно не только с большей или меньшей выгодой уложить щелчком свою плашку в клетку, но и вытолкнуть какую-либо плашку соперника в клетку с меньшим числом или даже совсем выбить за пределы квадрата и, таким образом, улучшить своё положение к моменту подсчёта очков.

Когда очки подсчитаны, плашки снимаются со стола и начинается следующий тур. Право первого удара принадлежит теперь тому, кто в первом туре бил вторым. Результат игры определяется после четырёх туров. Победителем выходит тот, кто наберёт наибольшее число очков.

СОСТАВЬ СЛОВО

Возьмите лист толстой бумаги или тонкого картона и разлинуйте его правильными квадратиками так, чтобы в квадратиках было по 4 квадратных сантиметра.

Напишите в каждом квадратике букву. Букв должно быть примерно вот такое количество:

а—30	ж—5	м—15	т—20	ш—5
б—10	з—5	н—25	у—15	щ—5
в—20	и—30	о—30	ф—5	ы—5
г—15	й—5	п—15	х—10	э—5
д—15	к—20	р—25	ц—5	ю—5
е—30	л—20	с—25	ч—10	я—15

Разрежьте весь лист на квадратики. Положите их на стол, буквами вниз и раздвиньте большим кольцом, оставив в середине пустое место.

Играть может любое количество ребят. Играющие по очереди открывают по одной букве и кладут их в середину круга, буквой вверх. Первое время можно класть одинаковые буквы рядом или откладывать в одну сторону гласные, а в другую — согласные. Из открытых букв все стараются составить какое-нибудь слово. Составивший слово говорит его вслух и, забрав себе из круга все буквы, которые ему нужны, кладёт это слово перед собой.

Положить его надо так, чтобы всем остальным играющим оно было хорошо видно. Слово, которое кем-либо составлено, снова составлять нельзя.

Буквы открывают по очереди, но берёт их без всякой очереди тот, кому удаётся составить слово. Бывает, что сразу двое придумают слова, в которые входят одни и те же буквы: например, один говорит «корона», а другой «кора». Здесь спорные буквы берёт тот, у кого слово длиннее.

Перед игрой надо договориться, какие слова нужно будет составлять — любые или с определённым значением. Можно брать названия одушевлённых или неодушевлённых предметов, географические или исторические наименования и т. д. Составивший условленное количество слов выигрывает.

Позволяется отбирать слова друг у друга. Например: у кого-нибудь составлено слово «воз», а из круга можно взять четыре буквы и составить «пере». Вы объявляете слово «перевоз», забираете слово у товарища, берёте четыре буквы из круга и кладёте новое слово перед собой. Надо помнить, что во вновь составленном слове должно быть хоть на одну букву больше, чем в слове, взятом у товарища.

Отобранное слово может вновь возвратиться к прежнему хозяину, если он сумеет прибавить к нему ещё хотя бы одну букву.

НАБОРЩИКИ

Для этой игры возьмите буквы-квадратики из предыдущей игры. Их должно быть вот сколько:

а—8, б—4, в—3, г—3, д—4, е—5, ё—4, ж—2, з—2, и—6, к—6, л—4, м—4, н—4, о—8, п—5, р—5, с—5, т—4, у—4, ф—2, х—2, ц—2, ч—3, ш—4, щ—2, ы—2, ь—3, э—2, ю—3, я—4.

Положим все квадратики на стол, повернём их буквами вниз и перемешаем. Пусть теперь каждый возьмёт по шести квадратиков, не подглядывая, какие буквы

на них написаны. Оставшиеся квадратики — это наша «наборная касса»; пока не будем трогать их с места.

Квадратики, которые вы взяли, держите в руках так, чтобы соседи не видели, какие у вас буквы.

Кто-нибудь из вас положит на середину стола один свой квадратик и скажет слово, в котором не менее пяти букв. Предположим, тот, кто начинает игру открывает букву «а» и говорит «арбуз». Следующему надо положить букву «р». Хорошо, если она есть, а если её нет, тогда что делать? Можно к букве «а» приложить справа или слева любую другую букву и сказать такое слово, в котором она находится рядом с буквой «а». Например, положив слева букву «б», можно сказать «балласт». Пусть теперь третий положит букву «л», если она у него найдётся.

Если подходящей буквы нет на руках, надо взять один квадратик из *наборной кассы*. Может быть, попадётся как раз такая буква, которая нужна. А в случае неудачи придётся пропустить ход.

Когда из букв составлено слово, оно отодвигается в сторону, а тот, кто положил последний квадратик, открывает одну из своих букв и говорит другое слово. Это слово и начинают составлять.

Использовать при наборе слов все свои буквы — значит выйти из игры победителем. Когда из игры выйдет трое, она кончается.

Если захотите узнать, сколько очков проиграли остальные, подсчитайте число квадратиков, которые остались у них на руках.

СОДЕРЖАНИЕ

Летние игры

1. Летняя спортивная площадка	3
2. Игры на площадке	5
3. Веселые состязания	36
4. Гимнастические развлечения	37
5. Игры в лесу	42
6. Атракционы лесного карнавала	50
7. Звено на реке	61
8. Забавы на воде	66

Зимние игры

1. Катание с гор	71
2. Игры на снеговой площадке	72
3. На лыжах	83
4. Игры на катке	88
5. Игры с канатом	95

Игры в комнате	99
--------------------------	----

Литературные игры	104
-----------------------------	-----

Настольные игры	118
---------------------------	-----

Свой отзыв о сборнике шлите по адресу:

*Свердловск, ул. Ленина 47, Свердловское
Областное Государственное Издательство*

Обложка художника Ю. Соколова
Корректор Г. Бирюкова

Подписано в печать II/IV 1950 г.
Печ. л. 4¹/₄. Уч.-изд. л. 5,16.
НС 18610. Формат 70×108/₃₂.
Тираж 15000. Заказ 2652.
Цена 3 р. 60 к.

5-я типография Главполиграфиздата
при Совете Министров СССР.
Свердловск, ул. Ленина, 47,

82

Зр. 60 к.

Свердловское Областное
Государственное Издательство
1950